

XanthiN

# ZEPLİN

PC  
Magazine  
Türkiye'nin  
Ücretsiz  
Ekidir.

Aylık Bilgisayar Ev ve Oyun Dergisi Yıl:1 Sayı: 14 Haziran 1996



## ANGEL DEVOID DRUID EF2000 SPYCRAFT BAD MOJO CHRONO-MASTER

Bumerang  
Ecza Dolabı  
Pandora'nın Kutusu  
Top 10 CD  
Top 10 Oyun

Tam beklediğiniz gibi.  
Genç, kültürlü, farklı.  
Bakış açısı geniş.  
Görsel yapısı aydınlık,  
batılı... İşte, Yeni Yüzyıl.  
Sizin yeni  
gazeteniz.  
Her gün<sup>(\*)</sup>  
keyifle okuyacaksınız.



(\*) Pazar günleri, Cafe Pazar ekiyle birlikte.



# ZEPLİN

Yıl: 2 Sayı: 14 • Haziran 1996



DİNÇ BİLGİN (Başkan)  
ERCAN ARIKLI

Bir Numara Yayıncılık A.Ş. Adına  
İmtiyaz Sahibi:  
ERCAN ARIKLI

Yayın Koordinatörü: AHMET ÖRS

Genel Yayın Yönetmeni:  
BALABAN CERİT

Editor: DENİZ TANİŞ

Yazı Kurulu: HAKAN KANTAŞ, LÜTFÜ  
GÖZGÜÇÜ, ERDEM ÜNEY, ENDER KASIM

Teknik Koordinatör: FAZİL MECİT

Reklam Koordinatörleri:  
RANA KARLIDAĞ

Reklam Müdürü: ÇİĞDEM MUTLU

Rezervasyon: NURHAN POYRAZ

Müessesce Müdürü: ŞAKİR GÜLSEVER



Murabbes Üye: ATEŞ UNAL ERZEN

Genel Müdür: MUSTAFA SIVRI

Genel Müdür: MİTHAT TOPAÇ (SAT-PAZ)

Genel Müdür Yardımcısı: KEMAL GÜLER

Ankara Koordinatörü: SERPİL GÖGEN

Ankara Haberler Müdürü: LÜTFÜ ÖZEL

ZEPLİN

Adres: Medya Plaza, Basın Ekspres Yolu 345-40  
Güneşli İstanbul

Yazı İşleri: 5028452, 5028434, Fax: 5028346

Medya Plaza Santral: 5504870 (10 hat)

Reklam Grubu Santral: 2823310 (10 hat)

Not için: Fatma Sengül, 5028432

Dağıtım: Birleşik Basın Dağıtım A.Ş., 5502504

Baskı: Medya Holding A.Ş. Tesisleri

BU DERGI BASIN MESLEK İLKELERİNE  
UYMAYI TAAHHÜT EDER

# İÇİNDEKİLER

4

## Druid

Büyümlere karşı savaşmayı  
özlediyseniz, size göre

6

## Spycraft

Güzel bir casusculuk oyunu

7

## Pandora'nın Kutusu

Oyunlarda kesin zafer için...

8

## Bad Mojo

Kalan ömrünüzü bir hamamböceği  
olarak geçireceksiniz.

10

## Angel Devoid

Sizi etkisi altına alacak bir  
etkileşimli sinema oyunu.

11

## Top 10 Oyun

Ayın ilk on oyunu.

12

## CD-ROM

Bu ayın öndegelen CD'leri.

14

## EF 2000

2000 yılının uçuş simülasyonu.

16

## Bumerang

Sorular ve yanıtları.

18

## Top 10 CD

Türkiye'de ilk 10 CD...

20

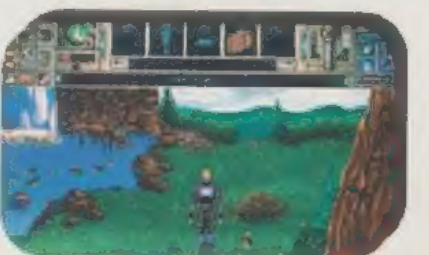
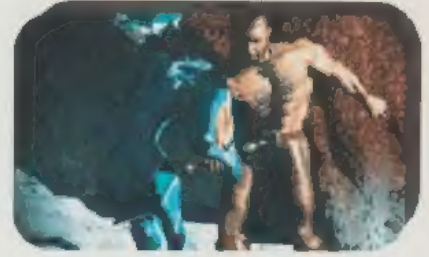
## Chrono-Master

Zaman içerisinde zamana karşı.

22

## 3 Boyutlu Yaşam

3 Boyutlu Görüntü Teknolojisi.







Aster:  
"This is why we brought you here; to search for  
Lawson. Seek him out, find out what has happened  
to him and, please, return him safely to our care."

İlk role-playing (değişik roller üstlenme) oyunları kağıt ve kalemle oynandı ve oynayanları da son derece eğlendirdi. Bu oyunun tek bir sorunu vardı, o da hazırlanışının çok zor oluşu ve uzun sürmesiydi. En sonunda birileri bu oyunu bilgisayarlar taşımayı akıl etti. O kişi veya kişiler iyi akıl etmişler doğrusu. Bugün hala role-playing oyunlarını kağıt kalemle oynayanlar var, şimdi kabul etmeliyiz ki en güzeli her zaman için ilklendir.

Bu ay render grafiklerle bezenmiş leziz bir oyunu tanıtacağım sizler için. Druid, bir fantasy role playing adventure oyunu ve bir tek CD'de geliyor. Bu özelliği ile hem adventure severlerin hem de FRP (fantasy role playing) tutkunlarının ilgisini çekecek sanırım.

Oyunun iskelet hali tam bir adventure fakat oyun, yapılabilen çeşitli büyüler ve bunun gibi bazı FRP oyunlarında bulunan özellikleriyle FRP'yi andırıyor. Oyunda bir eşyayı başka eşyayla kullanma, herhangi bir kapıyı açmak için herhangi bir anahtar veya büyülü bir eşyayı kullanmanın yanında yolunuzu kesen canavarlarla savaşmanız oyuna büyük artı kazandırmış. "Dövüşmek ve savaşmak", bu iki önemli fiili

*Druid, sizi bol, fazla  
zor olmayan  
bilmeceleriyle sibirli  
ve bir o kadar da  
gizemli 3D dünyasına  
davet ediyor.*

# DRUID

## Daemons O

incelemeden  
geçmek olmaz.  
Dövüşün oyun-

daki rolü çok büyük. Siz savaştıkça deneyiminiz, deneyiminiz arttıkça dereceniz, dereceniz arttıkça da gücünüz,

yor fakat büyüklerimizin söylediği gibi "Gülü seven dikenine katlanır". Oyun kahramanımız genelde FRP oyunlarında olduğu gibi gizemli macerasına çok garip bir şekilde atılıyor. Kahramanımız rüyalarında kendini sık sık hiç

bilmediği, görmediği yerlerde yaratıklarla savaşırken görüyor ve bir gün gür bir sesle irkiliyor. Ak sakallı bir dede kahramanımıza gökyüzünden seslenerek kahramanımızın aslında bir DRUID olduğunu ve kendisinin de onu çok uzun zamandan beri izlediğini söylüyor ve sonra sadete geliyor tabii ki. Zavallı, çaresiz dedemiz çok zor bir problemle

karşı karşıya ve bizden yardım istiyor. Buraya kadar iyi. İnsanı en sinir eden tarafı ise daha kahramanımız cevabını vermeden kendisini iki yamuk, yeşil ya-



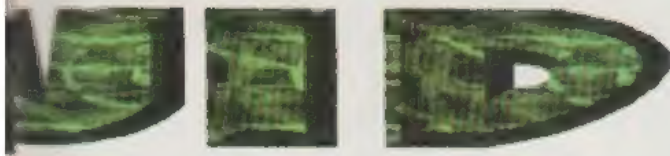
M.P'niz, dayanıklılığınız vb. artıyor. Kısacası bol vahşet eşittir oyunu bitirme zevki. Oyuna başlarken MIND'iniz 8 iken sonlara doğru

1000'lere

yaklaşıyor tabii kendinizi geliştirmenin sonu yok, isterseniz azimle uğraşarak bu dereceye ilk bölümde bile ulaşabilirsiniz. Gerçi dövüşlerin hep aynı şekilde olması insanı bir süre sonra sıkı-







## of The Mind

GÖKHAN ÖZER

ratığın ortasında bulması. Madem cevabımızı bile beklemeden bizi buraya gönderecekti, neden fikrimizi almak istiyor ki?

Oyun SIRTECH tarafından yapılmış. SIRTECH size bir şey hatırlatıyor mu? Hani şu 4MB RAM isteyen, arkadaşlarımızı duygusal çöküntüye uğrutup, komplekse iten bir oyun vardı, hatırladınız mı? Evet, Jagged Alliance. Doğrusu, SIRTECH'in ismini ilk defa Jagged Alliance ile duymuştum.

Herneyse nerede kalmıştım... Oyunun müziği son derece kaliteli fakat digital sound'lar daha kaliteli olabilir-

di. Benim bir oyunsever olarak en doğal hakkım dövüşürken çıkan sesleri duymaktır herhalde. Oyunun grafikleriyle bir CD oyununa yakışacak gibi hazırlanmış, yukarıda belirttiğim gibi mükemmel 3D grafikler oyunda tadına doyulmaz bir görsel ortam yaratmış,

İnsan oyunu oynarken kendini bir anda o üç boyutlu dünyanın içinde buluveriyor. Oyunun en garibime giden tarafı bazı ay-



rıntılarla uğraşılmanın olması. Örnek vermek gerekirse: Adamımıza kepçeyi göldeki cismi al komutunu verdiğimizde adamımız hiç kıpırdamadan kızı gibi dikiliyor ve "Uzanamıyorum" veya "Siyah bir taş parçası buldum" gibi birkaç laf söylüyor, o kadar. Adamın elini uzatıp o taşı oradan nasıl çıkardığını görmek isterdim, hani sadece elini

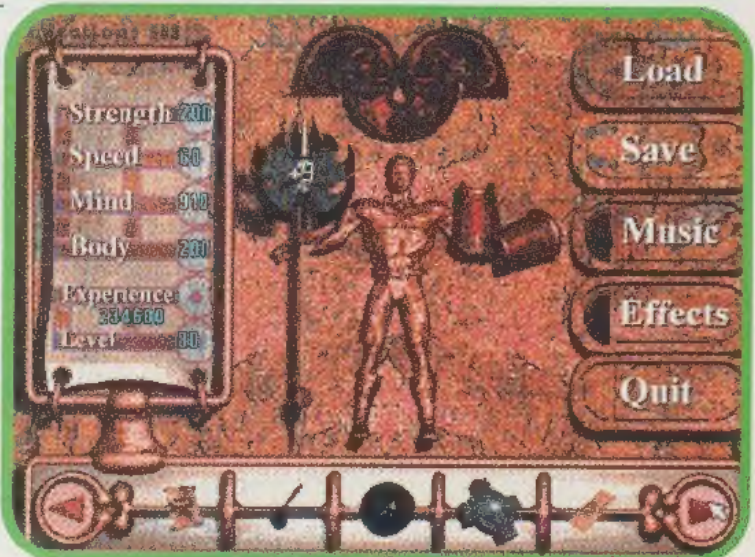


uzatması bile yeterliydi benim için ama birileri bu oyunu yaparken biraz üşenmiş davranmış. Görüyorsunuz ya, ufak animasyonlar bile oyunların çehrelerini nasıl değiştiriyor. Oyunun çehresini etkileyen bir faktör de bilmeceler. Bilmeceler zor değil ama yeterince çok.

Bilmecelerin zor olmaması oyunu akıcı bir hale getirmiş fakat oyunu bitirince insan kendini tam anlamıyla doymuş hissetmiyor. Oyun genelde iyi.

Druid, günümüzde birçok digital video görüntüleriyle bezenmiş, süslü CD oyunlarından çok daha kaliteli bir oyun. Sizi bol, fazla zor olmayan bilmeceleriyle sihirli ve sihirli olduğu kadar gizemli olan 3D dünyasına davet ediyor. Bu kadar stresli ve sürüsüne bereket sorunlarla dolu olan dünyadan kendinizi soyutlamak o kadar zor değil, hem unutmayın oyunlarda yaptığınız yanlışlıkları baştan oynayarak düzeltebilirsiniz.

*Druid'de, bir eşyayı  
başka eşyayla  
kullanma, herhangi  
bir kapıyı açmak için  
herhangi bir anahtar  
veya büyüülü bir eşya  
kullanımı, oyuna  
büyük artı  
kazandırmış.*





# SPYCRAFT

*James Bond filmlerini izlerken hiç içinizden, ah ben de bunları yapmak isterdim demiş miydiniz? İşte size casusculuk oynamak için iyi bir interaktif oyun.*

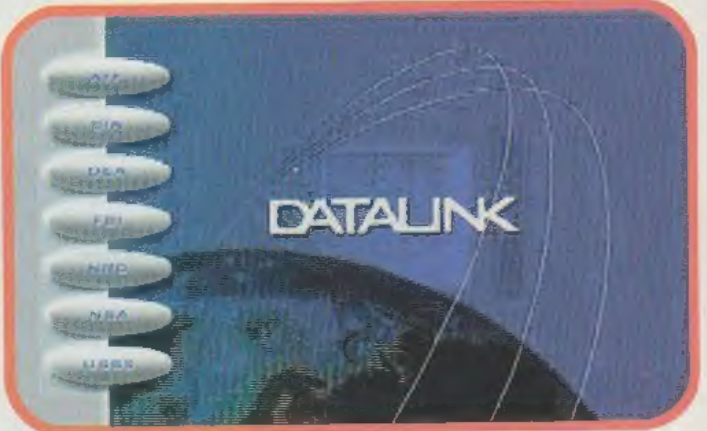
Spycraft, Casusculuk oyunu. Eski KGB ajanları ve yeni gizli servis olan SVR (E&E Literatürü: Günümüz Rusya'sının gizli servisi) ajanları ve de belki dünyada en çok bilinen gizli servis olan Amerikan gizli servisi CIA ajanları arasında dönüp duran bir oyun. Bu oyunun en büyük özelliği Interactive olması. "Şimdi Interactive nedir? Nereden çıktı kardeşim?" diyenlere sorularının cevabını verelim.

Interactive sözcüğünün Türkçesi Etkileşimli demek. Kısacası siz interactive bir programı kullandığınızda onun ilerleyişini siz belirliyorsunuz. Örnek vermek gerekirse oyunun bir yerinde siz

rar veriyorsunuz. İşte sizin etkinizle oyunun nasıl ilerleyeceği belirleniyor. Ve genelde bu olay konuşmalarla görülür.

Bu kadar bilgilendirme şimdilik yeter zannederssek. Şimdi sırada oyunumuz var.

Oyunumuz bir cinayetle başlıyor. Bir Rus liderin öldürülmesiyle başlayan oyunda siz CIA ajanı rolünü üstleniyorsunuz ve bu cinayeti çözmeye çalışıyorsunuz. Cinayetle şöyle gizli saklı bir yerde değil, aksine uluorta bir yerde meydana konuşma kürsüsünde yapılıyor. Tam bir suikast.



Oyunun belirli bir kaç özelliğinden bahsedelim. Oyun da hedef vuruyor, robot resim çıkarıyor, plaka inceliyor ve de suikastçıyı tanımlamak gibi gündelik işler hallediyorsunuz. (Ne kadar gündelik değil mi?)

Bu oyun için size kesin tavsiyemiz oyunun her ayrıntısına dikkat edin, gerekiyorsa bir yerlere not alın ve de iyi okuyup, iyi düşünüp öyle kararınızı öyle verin.

Bu arada hatırlatalım bu üç CD-ROM'luk oyunu oynarken çok iyi İngilizce bilmeniz gerekiyor. Çünkü hiç bir yerde alt yazı çıkmıyor. Şunu söylemekte yarar var üç CD-ROM diye az sanmayın bu üç CD-ROM demek 3x650=1950 MB'lık yer demek oluyor.

Oyunun en ilgi çekici özelliği ise adının belli olmasına rağmen, suratınızı göstermemeniz ve de sesinizi duyamamanız. Ama bu oyunu almaya değer.



konusmanızı yaparken karşınıza iki veya daha fazla seçenek çıkıyor.

Siz bu seçeneklerden birinin seçerek oyunun nasıl ilerlemesi gerektiğine ka-

leri öğrendikten sonra oyuna geçiyorsunuz. Ama siz eğitimde iken farkında olmadan oyun başlamış oluyor ve sizin gözlerinizin önünde üstünüz olan eski bir ajanı katlediyorlar.

Şimdi belki kızanlarımız, sinirlenenleriniz olabilir niye oyunun konusunu tam anlamıyla açıklamadı diye. Ama daha önceden de belirttiğimiz gibi bu oyun interactive bir oyun ve tüm safhalarında sizin kararlarınıza göre ilerliyor. Zaten az da olsa oyunun konusunu kavradığınıza eminiz.

*Spycraft, kullanıcılar tarafından, Türk MIT görevlileri için ideal oyun olarak tanımlanıyor!*

**SPYCRAFT**

Dağıtıcı: Rainbow Computer  
Telefon: 212/5265837 - 5281379





# Pandora'nın Kutusu



## Command & Conquer

Bu ay geçen sayımızda da yer verdiğimiz Command&Conquer'in değişik hilelerini veriyoruz:

### NOD Lazeri

Geniş menzili ve güçlü nedeniyle ekarte edilmesi güç bir silah olan NOD Lazetine zarar vermenin iki kolay yolu var:

1) Tanklarınızla lazer menzili dışına çıkın ve düşmanın jeneratörlerini yokedin. Bundan sonra tek yapmanız gereken, oldukça zayıf düşen lazere saldırmak.

2) Bir sürü mini-vurucu (En az 25 tane olmalı. Bunun size maliyeti yaklaşık \$2500 olacak.) lazere saldırmak üzere görevlendirin. Elbette lazer adamlarınızın hepsini öldürecek ama her birini teker teker yoketmeye çalışırken, siz ona saldırmak için zaman kazanmış olacaksınız. Bundan sonra güçlü tanklarla NOD lazerinin işini bitirebilirsiniz.

### Mini-Vurucunun Gücü

Bir mini-vurucu bir tankı yokedebilir. Bunu yapmak için biraz hızlı olmalısınız. Adamlarınıza önce tanka saldırma sonra da öldürülmeden kaçma emri verin ve tank yokolana kadar bu işlemi sürdürün.

### Kilise

Eğer bir NOD olarak oynuyorsanız, bir yerli köyünün merkezine yani kiliseye zarar vermeyi deneyin. Genellikle içinde \$2000'a kadar nakit olabilen bir sandık bulursunuz.

### Kum Torbaları

Sonraki görevlerde düşman birçok yön-

den aynı anda saldırmaya başlar. Bununla başetmenin bir yolu tabanı kumtorbalarıyla doldurarak coğrafyayı lehinize kullanmak. PC kumtorbalarına saldırarak kadar akıllı olmadığından, bu yöntem işler. PC daima birçok tank ve taretile doldurmuş olduğunuz açık bırakılan tek giriş yüklenir. Nöbetçi Kulesi

Bir nöbetçi kulesi inşa edin. Para ödemeniz gerekecek ama, kuleyi sattığınızda harcadığınız paranın yarısını geri alacağınız gibi üç adet de mini-vurucu birliği edineceksiniz. (Bu hile sadece C&C 1.1 8P güncellemesinde işe yarar.)

### Para

Bir görevin sonuna geldiğinizde bir tane düşman binasını yerinde bırakın ve oyunu kaydettikten sonra görevi tamamlayın. Bir sonraki görev bir MCV ya da taban ile başlıyorsa, kaydettiğiniz oyunu yeniden yükleyin ve toplayabildiğiniz kadar kredi toplayın. 200.000 kadar kredi toplamayı başarsanız, bir sonraki göreve 70.000 kredi ve yeni bir senaryoyla başlayabilirsiniz.



## Day Of The Tentacle

Day of The Tentacle için en kesin çözümler okumanızı bekliyor: Edna'nın odasına gidip, onu dışarı itin. Green Tentacle'in odasındaki VCR'li video-teyp'i alan ve Dr. Fred'e kafeinsiz kahve verin. Dr. Fred uykusunda yürümeye başlayacaktır. Edna'nın odasına gidin, Record butonuna basın. Önce Rewind sonra da Speed butonuna basıktan sonra kombinasyonları görmek

için filmi seyredin. Kasaya gidip kontratı alın ve bacadı kullanarak çatıya çıktıktan sonra levreyi alın. Fırsat buldukça levreyi, çatalı ve Booboo-B-Gone to Laverne'yi yıkayın. Pencereden geçin ve Dr. Fred'i çözmek için halatı çekin. Motele gidip ve halatı mumyaya bağlayın. Tekrar bacaya döndüğünüzde halatı çekerek pencereden içeri girin. Mumyayı kırmızıya boyayın ve bunu Dr. Fred için kullanın. Dr. Fred'e Purple Tentacle'i rüşvet olarak kullanıp dünyayı kurtardığınızı söyleyin. Anlaşmayı imzalayacaktır. Anlaşmada pul kullanmayı unutmayın ve Hoogie'ye verin. Hoogie, dışarı çıkıp anlaşmayı posta kutusuna koyacaktır. Siz de şişman adamın odasına gidin ve elması almak için telefonu kullanın.



## Tie Fighter

Bu yazı gemilerin bir daha bulunamamak üzere ortadan kaybolduğunu tecrübe edenlerin ve bu esnada oyunun bozulduğunu ve ancak yeniden başlatılırsa düzeleceğini düşünenlerin işine yarayacak.

Phantele başlangıçta olduğu yerde duruyor ancak çok bekleyecek olursanız kaçmaya başlayacağından, hedefleme işlemi ni hızla gerçekleştirmelisiniz. Kalkanlarını indirin ve iyon toplarıyla tamamen etkisiz hale getirin. Ardından, önce Escort Shuttle'lar sonra da Z-95'leri hedefleyin. Magnus Feire ve Shemsher'i ihmal edebilirsiniz. Yaklaşık altı dakika sonra Glaireri Runka ve Rudendag işin içine girecektir. Sizi durdurmak üzere karşınıza çıkan Z-95'leri yokederek, başka yöne sapmadan Runka ve Rudendag'ı keşfe çıkın. Aramalarınız sonuçlandığında Z-95'lerin hepsini öldürüp baş Phantele ve Keydan mekiklerini de yok edebilirsiniz.



# BAD MOJO

E & E

*Simdiye kadar böyle bir oyun görmediniz!*



Mojo. Anlamı: Sihir sözcükleri, sihirli güçler. Bad Mojo'nun hepsini Türkçe'ye çevirirsek anlamı: Kara Büyü (E&E Literatürü: Kötü, İyi olmayan. Evet oyun bundan ibaret Kara Büyü. Yani Necromancy. Bu kara büyü sonucunda bütün hayatınız değişiyor. Aslında fazla söze gerek yok. Konusunu okuduktan sonra anlayacaksınız.

Size güçsüz, zayıf, yardıma muhtaç, unutulmuş bir kişi olarak davranıldığını düşünüyorsunuz. Fakat o gece bütün hayatınız değişecek. Aklınıza koyduğunuz, size göre mükemmel olan bir planınız var. O da çalıntı paralarınızla sabahki uçağa binip, Meksika'ya gitmeyi, daha doğrusu kaçmayı planlıyorsunuz. Yaşadığınız yer köprünün ayağı yanında bulunan, Eddie'nin Barı adlı yerin üstü. Siz burada kiracı olarak bulunuyorsunuz. Herşeyinizle gitmeye hazırsınız. Bavullarınız, biletiniz, pasaportunuz ve bir çanta dolusu paranızla hazırsınız. Ve düşünüyorsunuz artık "Kurban değilim!" ve "Bu sefer kontroldeyim!" İşte o gece tam bir çanta dolusu dolarlarınızı severken, ev sahibiniz Eddie gelip, sizden geciktirdiği-

birakacağını söylüyor ve siz de aceleyle cebinize sıkıştırdığınız paranızla kiranızı ödüyorsunuz. Ama doğal olarak adam şüphelendi yani. Bu arada siz kapıyı kapatırken kediniz dışarı çıkıyor. (Son cümle önemsiz bir ayrıntı gibi gözüksede ileride sizin aleyhinize bir durum olacağını hatırlatınız.)

Yüzünüzde iyi yapılmış bir işin mutluluğuyla usulca para dolu çantanızı sevmeye başlıyorsunuz ama birden aklınıza bir şey geliyor ve çekmeceleri karıştırmaya başlıyorsunuz. Ve sonunda aradığınız şey olan, gümüş renkli kolye buluyorsunuz. Onu havaya kaldırırken garip bir şey oluyor. Annenizi-

niz kiranızı istiyor. Bu arada etrafa bakınca sizin gitmeye hazır olduğunuzu görüyor ve soruyor. "Bir yere mi gidiyorsunuz?" gibilerinden bir soru yöneltiyor. Sizin sorunuz üzerine parayı alınca rahat

zin olan bu kolye parıldamaya başlıyor. Siz kolyeyi çok iyi parlatmışım aferin bana diye düşünürken birden yere düşüyorsunuz. Her yeriniz uyuşmuş durumda. Beyniniz duruyor neredeyse. Mutasyona uğrayıp bir hamam geyiğine pardon böceğine dönüşüyorsunuz. Ne geyik ama! Bu arada hatırlatmakta yarar var. Bu arada kara büyü'nün azizliğiyle yalnızca ruhunuz bir hamam böceğine dönüşüyor. Öyle ki oyunun ilerki bölümlerinde kendi odanıza dönüp yerde yatan cansız vücudunuzu görebiliyorsunuz. Neyse bu kısa bir nottu şimdi devam. Binanın diplerinde bir yerlerde altı yol ağzına düşüyorsunuz. Ve devredesiniz yani kontrol sizde.

Anladınız mı niye bu oyunun bugüne kadar hiç bir benzerinin olmadığını? Türünün en iyisi desek bu oyunun türü yok. Bir bakalım bu güne kadar hiç bir şekilde, öyle ya da böyle bu oyunun bir benzeri olmadı galiba bu gidişte de olmayacak. Zaten bu güne kadar insanların hamamböceği sevgisini(!) bu kadar sömüren bir oyun daha yapılmamıştır. Bu oyunu oynadıktan sonra içinizde hamamböceği sevenler derneği





*Kalbiniz sağlam ve mideniz  
güçlüyse, buyrun bakalım. Iron  
Helix'in yapımcılarından yeni bir  
oyun: Bir hamamböceğisiniz.*



kurmak gibi bir istek doğabilir. Tavsiyemiz böyle bir durumda kürtaj yaptırmanızdır.

Bu oyun iyi ve ciddi olduğu yapanlardan belli. (Böyle geyik bir konu ne kadar ciddi olabiliyor?) Bu güne kadar yapımcılardan pek fazla söz etmemiştik şimdi nereden esti diye sorabilirsiniz. Haklısınız. Oyunda normal bir grup programcı yanında bu gruba yardımcı olan entomologistler (Kelimenin içerdiği derin anlamları burada anlatmaya çalışsak dergide başka oyuna yer kalmayacağından sizi sözlüğünüzün başına davet ediyoruz) var. Yani anlamayacağınız gibi bu konu ile ilgili bir çok kişi vardı.

Oyun gerçeğe tamamiyle uygundur (E&E tarafından onaylanmıştır.) Bütün olaylar gerçeğe uygun bir şekilde gerçekleşiyor. Bunun en iyi örneği ise bir hamam böceğinin gerçek düşmanları olan fare, örümcek, insan gibi tehlikelerin yanı sıra bir hamam böceğinin su veya sıvı birikintilerin üzerinde yürüyememesidir. Hamam böceklerinin fareler tarafından katledilmesi ta-

mamen gerçeğe uygun sanılabilir.

Bu oyun hakkında ne kadar çok söylenecek şey var ki... İsterseniz oyuna beraber başlayıp inceleyelim. (Zaten şu ana kadar bu yüzden sabretmediniz mi?) Oyun tamamiyle belli açılardan, daha doğrusu 2 boyutlu olarak yukardan veya yandan bakılıyor. Siz bu donuk ekranlarda (Bundan kastımız arka fonda hareketli bir nesnenin olma olasılığı çok az) ilerliyorsunuz.

Bir hamam böceği olarak oynadığınız bu oyunda oyuna başlangıç noktanız binanın derinliklerinde bir yerlerde olan, altı tane tüpün bulunduğu bir yer. Siz bu altı tüpe girip çeşitli yerlere ulaşıyorsunuz. Mesela ilk başta gitmek zorunda olduğunuz tüp sizi bodrum katına götürüyor.

Bir bölüm veya bir tüp ile girdiğiniz yer boyunca çeşitli yerlerde dolaşıp, tehlikeler atlatıp, o yerden çıkmak için elinizden geleni yapıyorsunuz.

Bu yolda sizi engellemek isteyenler oluyor. (Ama muhtaç olduğunuz kudret...) Bunlar muhtelif ve değişik canlılar olabileceği gibi de yapışkan kağıtlar, yapışmayan kağıtlar, su birikintileri gibi varlıklarda olabiliyor.

Tüpler boyunca (Bölümler boyunca) size yol gösterenler olabiliyor. Mesela bir karınca, bir hısmınız yani hamam böceği size oradan nasıl kurtulmanız gerektiğini anlatıyor. Siz bu verilen öğütler sayesinde hamam böceği durumunuzdan eski halinize dönüşüyorsunuz.

Biraz müziklere değinelim. Bu oyunun müzikleri oyuna o kadar uyum sağlamış ki oyunu görmeden, dinlemeden anlayamazsınız. Bizce bu oyunun müzikleri şahane ve de hayatımızda duyduğumuz, bize sanki olayın tam ortasındaymış hissi veren nadir müziklerden bir tanesi.

Bu arada bizden size küçük bir tavsiye. Eğer bu oyunun filmlerini görüntülemek isterseniz, Quick Time for Windows'a ihtiyacınız olacak çünkü filmle- rin uzantısı mov. bu yüzden görüntülemek için qtw'ye ihtiyacınız var. Program ise oyunun CD-ROM'unda bir dizinin altında bir yerlerde.

Eğer yetkili ağızlardan pardon sayfalardan bilgi almak istiyorsanız vereceğimiz www sayfasına doğru bir sörf yapın. İşte adresiniz: <http://www.badmojo.com>

**BAD MOJO**

DAĞITICI: Rainbow Computer  
TEL: 0212/5265837 - 5281379



# ANGEL DEVOID

Hakan KANTAŞ



Etkileşimli Sinema türünün en son ve en başarılı örneği Angel Devoid, geçtiğimiz günlerde ülkemizde de satışa sunuldu. Sinema'yı andıran Video görüntülerden meydana gelmiş olduğu için doğal olarak bol CD'den oluşan oyun, ancak 4 CD'ye sığdırılabildi.

Bugüne dek Etkileşimli Sinema türü sayısız oyun gördüm, oynadım. Ancak şunu söylemeliyim ki, bu oyun şimdiye kadar oynadığım en başarılı Etkileşimli Sinema oyunlarından biri. Oyunu hazırlanmasında kullanılan mekanlar, teknoloji ve genel havası etkileyici. Oyunumuz, her zaman olduğu gibi bir İyi Adam ve Kötü Adam'ı konu alıyor. Ve yine iyi adamı kontrol ederek kötü adamı bulmaya çalışıyoruz.

Angel Deviod'de, Jake Hard adlı iyi kalpli ancak kötümser bir polisi yönetiyoruz. Ancak oyunun hikayesi oldukça ilginç. Hikayeye, bir kaza sonrası gözümüzü hastanede açarak ve bizden korkup kaçan hemşirenin neden korktuğunu anlamaya çalışarak başlıyoruz.

*Bugüne dek gördüğüm en başarılı Etkileşimli Sinema olan Angel Devoid, sizi etkisi altına almayı beceriyor.*

Odamızdaki aynaya baktığımızda ise sorunun sebebinin anlıyoruz; kaza sonrası bir estetik ameliyat geçirerek şehre korku salan Angel Devoid haline geldiğimiz için herkes bizi bu belalı kişi olarak algılamaya başlıyor. Bir anda inanılmaz ölçüde düşmanla karşı karşıya olduğumuzu fark ediyor, sorunu kökünden çözmek için gerçek Angel Devoid'in peşine düşüyoruz.

Tamamiyle filminden meydana gelmiş olan Angel Devoid, teknik olarak problemli. Oyun, bazı kartlarda problem çıkarıyor. Örneğin oyun tarafından doğrudan desteklenmesine karşın ses kartım Ensoniq SoundScape'i sayısal ses efektleri için bir türlü kullanmadım. Oyunu, ancak Sound Blaster emülasyonu ile oynayabildim ki, bu durumda bile oldukça bozuk sesler, ko-



nuşmalar duyuluyordu ancak.

Oyun oynama yöntemi, Johnny Mnemonic'ten çok daha başarılı. Ortam tamamıyla filminden meydana gelmiş olmasına karşılık hareketleri sizin yönlendirdiğiniz anlarda, ekrana, gidilebilecek yönlerde doğru oklar çıkıyor ve neler yapabileceğinizi çok daha kolay anlayabiliyorsunuz. Ya da yine bu aşamalarda herhangi bir eşyayı alabiliyor ya da inceleyebiliyorsunuz. Mouse im-

*Yardımlarından dolayı, oyunun dağıtıcısı Megavizyon'a teşekkür ederiz.*



le-ci içinde, gitmek istediğiniz yöne doğru ok belirlediği anda mouse'un tuşuna tıklarsanız film o yönde görüntülenmeye devam ediyor. Diğer hareketler ve işlemler de aynen bu yöntemle devam ediyor. Oyunda hiç bulmaca yok, yapmanız gereken tek şey doğru zamanda doğru davranışlarda bulunmak. Eğer bir yanlış yaparsanız ölüyor, oyuna en baştan ya da en son kaydettiğiniz yerden devam ediyorsunuz.

Bugüne dek gördüğüm en başarılı Etkileşimli Sinema olan Angel Devoid, oyuncuyu etkisi altına almayı başarıyor. Oyunu oynarken kendinizi sanki gerçekten o ortamdaymış gibi hissedebiliyorsunuz. Bir de şu teknik sorunlar olmasa ve oyun içinde birkaç bulmaca yer alsa oyun çok daha başarılı olabilirdi.

## ANGEL DEVOID

Medya: 4 adet CD-ROM  
RAM Bellek: 8 MB RAM  
Sabit Disk alanı: 3.5 MB  
Mikroişlemci: 486DX2-66 veya üzeri  
Grafik Kartı: SVGA  
Ses Kartı Desteği: Sound Blaster, Ensoniq SoundScape ve uyumluları.  
Genel değerlendirme: 7 (10 üzerinden)  
Dağıtıcı: Megavizyon  
Tel: 212/ 293 07 59 - 543 77 51



## TEKİR OYUN

dan biri, Flight Unlimited'in muhteşem grafik kalitesi ve Falcon serisinin oynanabilirliğinin bir araya getirilerek ortaya çıkarılan EF 2000 çışabilmek için çok hızlı bir sisteme ihtiyaç duyuyor

### WING COMMANDER IV



Wing Commander IV furyası biraz daha yavaşlamış olmakla birlikte hala büyük bir hızla devam ediyor. Bu yüzden hala listenizin ilk sıralarındaki yerini koruyor. Bu, son ayların en muhteşem uzay simülasyon oyunu, tam 6 CD-ROM'luk ve Dolby Stereo ses özelliğinin yanında çok yüksek kalitede video görüntüleri ile sahip

### REBEL ASSAULT II



Doğa üstü güçlerle ve yaratıklarla, Kur tadamlarla ilgili oyunda Gabriel Knight'i yönetiyor ve bir gizem'i çözmesini sağlıyorsunuz. Oyunda, çok yüksek kalitede grafik ve video görüntüler, başarılı bir senaryo ve oyuncuların kaliteli rolleri var

### EUROFIGHTER 2000

EuroFighter 2000, son zamanların en popüler uçak simülasyon-savaş oyunların-



ülkemizdeki bu futbol sevdası devam ettiği sürece Futbol oyunlarının da başarısı devam edecek. Tabii bu arada çok önemli ekonomik konular göz ardı ediliyormuş, ülke bir takım büyük sorunların eşliğindeymiş kime ne?

### NBA LIVE 96



NBA Live, yeni olmakla birlikte beklentinin üzerinde satış rakamlarına ulaşmış durumda. Hatta o kadar ki oyunun bu kadar başarılı olabileceğini Electronic Arts bile tahmin etmemiştir herhalde

### SWAT

Polis, silah ve vatan sevginiz varsa SWAT

### WAR CRAFT 2



bu alandaki en kaliteli ve başarılı oyunlardan biri gibi görünüyor. Grafik ve video kalitesi oldukça yüksek. 4 CD'den ibaret

Geçtiğimiz aylarda satışa sunulan WarCraft 2, çok kısa bir süre içerisinde çok olumlu eleştiriler aldı ve oyun dergileri tarafından yüksek puanlarla ödüllendirildi. Eğer kaliteli bir strateji arıyorsanız bu oyundan iyisini bulamazsınız

### TOP GUN

Çok yanlış bir zamanda piyasaya sürülmesine karşılık yine de beklediğimin üzerinde ilgi gördü. Rebel Assault II, Wing Commander IV'ten hemen önce satışa sunulurken pazar kapmaya çalıştıysa da çok sayıda oyuncunun Wing Commander'i beklediği ve onu tercih ettiği açık

### TOP GUN

Spectrum Holobyte, video görüntülerle zenginleştirilmiş bir simülasyon oyununun mevcut olduğunu çok çabuk farketti ve bu alandaki ilk oyunu Top Gun'ı pazara sundu. İlk CD'den meydana gelen Top Gun, güçlü video görüntüleri ile sahip

### TOP GUN

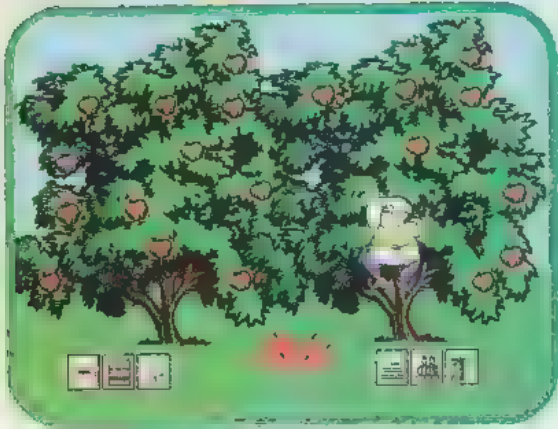
Ripper, bol CD'den meydana gelmiş korku-gerilim konulu oyunlara bir örnek daha. Take 2 tarafından pazarlanan Ripper da Gabriel Knight 2 gibi 6 CD'den meydana geliyor. Oyun hakkındaki daha ayrıntılı bilgileri PC Magazine Türkiye'nin oyun sayfalarında bulabilirsiniz



# CD-ROM

*Bu ay, sayfamız biraz eğitim ağırlıklı. Sizler için Hoca. Okuyorum ve CD Micro English adlı CD'leri tanıtıyoruz.*

## Hoca



*Hoca CD'sinde 18 adet öykü var. Hemen bepsi de kısa. CD'nin kapasitesi düşünülünce biraz daha uzun tutulabilirdi, oysa*

Bu ay da çocuklara ağırlık verip onlar için hazırlanmış birkaç ürünü inceledim. İlk CD'miz, Bilden tarafından hazırlanmış olan Hoca adlı ürün.

Nasrettin Hoca'nın 18 kısa öyküsünü içeren CD, Türkçe'ye ek olarak İngilizce ve Almanca dillerinde de çalışabiliyor. Böylece hem dünya çapında pazar şansına sahip oluyor, hem de çocuklarınıza birden fazla yabancı dil öğrenme fırsatı veriyor.

Hoca, çok kaliteli bir ürün olmamakla birlikte baştan savma yapılmış bir CD de değil kesinlikle.

Ancak gerek yazılım kısmına ve gerekse paketine daha fazla önem verilmesi gerektiği kanısındayım. Bir kere kurulum çok amatörce. CD'deki KUR adlı dosyayı çalıştırdığınızda kurulumun yapılacağı kabul ediliyor. Oysa siz de benim gibi Windows'unuzu Windows adından farklı bir dizin içine kurduysanız kurulum otomatik olarak gerçekleşmiyor,

iş başa düşüyor.

İkincisi, ürünün dış görünümünü oldukça basit ve kaba. Gerek karton kutunun baskısı ve gerekse tasarımı baştan savma hazırlanmış. Oysa unutulmaması gereken en önemli konuyu şöyle söyleyebiliriz: Bir ürünün satılmasını sağlayan en önemli konuların başında ambalaj gelir.

Zaten bu yüzden ABD'

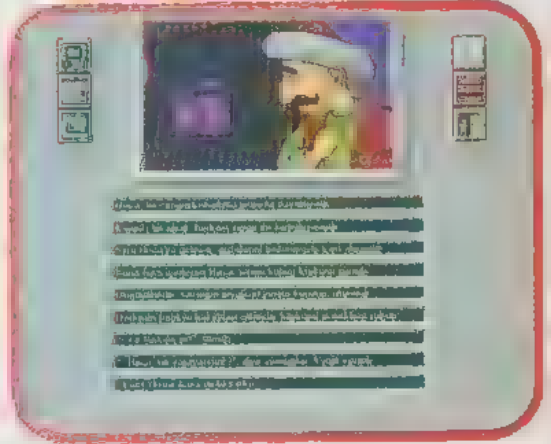
den satın aldığınız ürünlerin ambajları manılmaz ölçüde özenli ve kaliteli dir.

Ürünün içeriği ve yapabilecekleriniz oldukça kısıtlı: Hoca'nın ana menüsünden bir hikaye seçiyorsunuz, hikaye küçük bir animasyonla anlatılıyor.

Bu aşamada eğer isterseniz dinlemekte olduğunuz öyküyle ilgili Kelime Öğreniyorum, Cümle Sıralama Oyunu ve Boz-Yap bölümlerinden birini seçebiliyorsunuz. Kelime Öğreniyorum bölümünde, o



*Öykülerdeki bazı kelimeler, resimdeki gibi sesli ve görüntülü açıklanıyor*



*Hoca CD'sindeki öykülerin hemen bepsi resimdeki gibi 8-10 satırlık ve küçük animasyonlarla süslenerek anlatılıyor*

öyküde geçen birkaç kelime resimli ve sesli olarak ele alınıyor.

Cümle sıralamada, öyküyü meydana getiren cümleler karışık olarak sıralanıyor ve bunları doğru olarak dizmeniz bekleniyor.

Son bölüm olan Boz-Yap ise adı üzerinde, hikayenin ana resmini, sizin tarafınızdan belirlenen sayıya parçalıyor ve resmi düzgün olarak oluşturmanızı bekliyor.

İçerik ve genel kalite olarak fena olmasına karşın eğer bu tür bir ürünle ilgileniyorsanız alternatif olmadığı için Hoca'yı alacaksınız. Ancak biraz daha emek harcanarak geliştirilirse elbette hepimizi memnun edecek ve de en önemlisi ülkemizi yurt dışında çok daha iyi temsil edebilecek.

Hoca adlı bu CD'yi, Bilden'den temin edebilirsiniz.

Bilden: 212 . 252 63 41



# Okuyorum



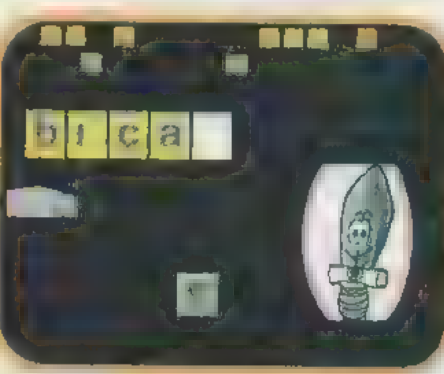
*Okuyorum CD'sinde, Nasrettin Hoca ile ilgili sadece tek bir öykü yer almakla birlikte animasyonları daha kaliteli bir öykü ile buluşuyoruz*

Genel kalite ve yapı itibarıyla Hoca CD'si ile hemen hemen aynı bir ürün daha, Okuyorum. Yukarıda, kalite konusunda yazıklarımın tümü bu CD için geçerli. Ancak içerik açısından değerlendirildiğinde Okuyorum'un daha zengin olduğunu söyleyebilirim.

Okuyorum'un içinde, Keloglan, Nasrettin Hoca, Evliya Çelebi ve Hazerfan Çelebi adlı hikayeler mevcut. Ancak burada, her bir başlık altında sadece tek bir öykü yer alıyor. Buna karşılık bu hikayeler, yukarıda tanıttığım Hoca CD'sindeki hikayelerden çok daha uzun ve kaliteli. Çünkü çok daha fazla resim ve konuşmadan oluşan bu hikayeler daha gerçekçi.

İçindeki her hikaye için aynı bölümler yer almakta. Bunlar, benim pek de eğlenceli bulmadığım ve bir anlam vereemediğim, sözcük öğretmeyi amaçlayan Beni Tam bölümü. Birinciye kıyasla daha anlamlı olan ve ekrana gelen resimdeki eşyanın yazılışını tamamlamanızı bekleyen Bil-Bul, çocuklarımız için ger-

çekten faydalı olabilir. Diyor Ki adlı bölüm ise ana hikayeyi anlatmakta.



*Okuyorum'da, Hoca CD'sindeki gibi öykülere ek, eğitim amaçlı bölümler var*



*Okuyorum CD'sinde, Nasrettin Hoca Keloglan, Evliya Çelebi ve Hazerfan Çelebi olmak üzere 4 öykü veriliyor*

Çocuklarımız için gerek yabancı dil öğrenimi ve gerekse temel dil öğrenimi için çok faydalı olabilecek bir ürün. Kurulumunda, broşurunun ve paketinin kaltesinde problem olsa da içerik olarak çocuklarımızın bir süre ilgisini çekecektir. Ancak bu ilginin fazla uzun sürmeyeceğini şimdiden söylemeliyim.

Okuyorum adlı bu CD'yi, Bilden'den temin edebilirsiniz.

Biden: 212 . 252 63 41

## CD Micro English

Son haftalarda bana en çok 'Tavsiye edebileceğin iyi bir İngilizce eğitim paketi var mı?' şeklinde bir soru yöneltilmeye başlandı. Ben de İngilizce eğitim amaçlı tüm yazılımları incelemeye ve sonuçlarını bu sayfalardan vermeye başladım. Amacım, en iyi İngilizce eğitim paketini, yazdığım yazıları okuyarak sizlerin karar vererek seçmesi. Ancak en başta bunu belirtmeliyim: Ülkemizde, İngilizce eğitimini, sizi tatmin edebilecek düzeyde veren TEK BİR yazılım paketi bile mevcut değil. Şu anda satılmakta olan ürünlerin hemen tümü belirli amaçlara yönelik paketler ve hiçbirisi sizi tatmin edebilecek düzeyde eğitim veremiyor. CD Micro English, ithal bir ürün. Yurt dışında, 8 yaşlarında girilen GCSE sı-

navlarına hazırlık amacıyla hazırlanmış olan ürün, sadece tek bir CD'den mey-



*CD Micro English'de, konular 4 ana grup altında toplanmış. Her grubun testleri de yine aynı bölümde yer alıyor*

dana geliyor. Paketin içinde, CD'ye ek olarak yaklaşık 110 sayfalık bir de kitapçık geliyor.

Temel düzeyde İngilizce bilgisi ne sahip olanlar ve yukarıdaki konularda kendini geliştirmek isteyenler için bu ürünü tavsiye edebilirim. Ancak amacınız üst düzeyde ya da daha temel düzeyde İngilizce ise başka bir ürün aramalısınız.

CD Micro English adlı bu CD'yi, Bilden'den (212 . 252 63 41) temin edebilirsiniz.

Yukarıdaki CD'ler hakkında daha ayrıntılı bilgiler edinebileceğiniz, herkesin kullanımına açık ve tamamiyle ÜCRETSİZ olan PETA

BBS, 365 gün, 24 saat hizmet vermektedir.

PETA BBS: 216.376 33 77



# EF2000

G

Çıktı çıkacak derken sonunda çıktı. DID'nin yeni şaheseri, TFX in devamı, muhteşem simülasyon EF2000 sonunda piyasada.

Bundan üç yıl önce TFX:(T)actical (F)ighter e(X)periment adı altında bir oyun çıkmıştı. Pek çok oyunseverin ilgisini çeken bu oyunun motoru, sonralarda RAF'ın (Royal Air Force, İngiltere hava birliği) pilot yetiştirme simülörlerinde kullanıldı. Yeryüzü şekillerinin çok iyi kullanıldığı bu oyun gerçekten yüksek satış rakamlarına ulaştı.

İşte, TFX oyununun yapımcısı olan DID, insanların gerçeğe bu kadar yaklaşan simülasyonlardan hoşlandığını anlayarak kolları sıvadı ve EF2000'i ortaya çıkardı. Ashnda EF2000 bir uçak ismi İngiltere, Almanya, İtalya ve İspanya'nın elele verip ortaya çıkardıkları bu uçak gerçek bir canavar. Bu



uçagın yapılmasının asıl sebebi goklerde hakimiyet sağlamak Turunun en iyi örneklerinden biri olan EF2000 en son teknolojik yenilikleri içeriyor. Fly-by-wire adı verilen sistem sayesinde her türlü hareket bilgisayarlar sayesinde hesaplanıyor ve sonuç her an pilota ulaştırılabilir. Bu sistem bir çok uçakta var. Fakat EF2000'de bu sistem pilotun sesiy le yönetiliyor

Bunlar dışında, EF2000'de görülebilecek öneml. özelliklerden biri de pilot kaskı. Daha önce son model helikopterlerde olan bir yöntem EF2000'e aktarılmış. AH 64 Apache tipi helikopterlerde pilot başını bir tarafa çevirdiğinde helikopterin ağır makinalısı da o tarafa dönüyordu. EF2000'de de benzer bir sistem söz konusu. Fakat bu sefer

kaskın içindeki bir alıcı göz retinası üzerindeki resmi okuyup radardan pilotun baktığı yeri buluyor. Pilotun baktığı yerde bir uçak varsa o uçak kilitleniyor ve..... Sonrası malum. Yüzbinlerce dolara mal olmuş uçak, bir ASRAAM füzesi-nin kurbanı oluyor.

Bunlara ek olarak, EF2000 henüz bir prototip olan S-225 füzelerini taşıyabilime yeteneğine sahip. Bu fü-

ze radarlar tarafından tespit edilemiyor. Sinsice rakibe yaklaşıp onu bir anda iptal ediyor. Ayrıca bayağı da uzun menzilli.



*Bir U-35'e AM-RAAM salladıktan sonra takip etmeye devam edip, bir de ASRAAM atın Gördüğünüze inanın*

EF2000'in en can alıcı özelliklerinden biri ise ECR-90 radarı. Bu uzun men-





*Gerçek uçakta, akıllı pilot kaskının içindeki bir alıcı, göz retinası üzerindeki resmi okuyup, radardan pilotun bulunduğu yeri buluyor*

zilli "akıllı" radar sayesinde pilot çok uzaktaki uçağa göre bir avantaj kazanıyor. Önce tesbit eden uçak daima avantajlıdır.

Kullandığınız uçak bu kadar güzel. Oynadığınız oyun bundan DAHA güzel. Her şeyden önce oyun şu ana kadar gördüğünüz simülasyonların arasında EN GERÇEKÇİSİ. İnanılmaz grafik detayı var. Gerçek uçuştan pek farkı yok. WarGEN sayesinde kampanyalarda bir kere yaptığınız bir görevi bir daha yapmıyorsunuz, yani, sıkılmamanız için ellerinden geleni yapmışlar.

Bu arada ortada kurgulanabilecek bir savaş olabilmesi için bir konuya ihtiyacımız var. Oyunun konusu klasik simülasyon konusu. Yine Ruslar saldırıyor ve yine siz bir pilot olarak arkadaşlarınızla birlikte bu olaya karşı koyuyorsunuz. Bu arada Rusların imajı arada yeniden kendini belli ediyor. Hani o her zaman çevreye saldıran Ruslar vardır ya. Anlayamadığımız olay ise şu. Niye Ruslar? Belki sizin canınız Papua Yeni Gine'ye saldırmak istiyor. Ama imaj böyle yaratılmış birkere. Böyle gelmiş böyle gidiyor. SU-27 Flanker ile imaj düzeltilmesince uğraşıyor, fakat EF 2000 gibi muhiş bir oyun karşısında garibim Flanker ezik kalıyor.

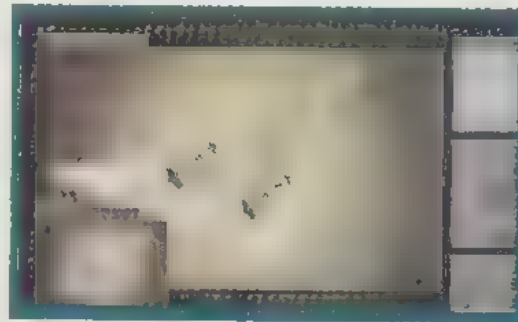
Oyunun konusunu daha geniş bir biçimde ele alırsak şöyle bir sonuçla karşılaşırız: Rusya'nın ultramilliyetçileri 2001 yılında seçimlerden galip çıkıyorlar. Bu ultramilliyetçilik akımı uyuyan bir canavar olan ırkçılığı yeniden

uyandırıyor. İntikam çılgınlıkları arasında 2 dünya savaşında kaybedilen yerlere saldırılmaya başlanıyor. Polonya ve Finlandiya lagıma doğru giderken. Ahı gitmiş bir vahı birkaçta uçağı kalmış olan NATO soruna çözüm bulmakla uğraşıyor. Bu arada Rusya'nın planı anlaşılıyor. Baltık denizinden Atlas okyanusuna açılmak ve Amerika-Avrupa seferlerini kesmek. Bunun üzerine sıradaki hedef Norveç oluyor. Fakat NA-

TO kendine geliyor ve olaya el koyuyor ve yeni bir savaş başlıyor...

DID EF2000'i yaparken herşeyin gerçekçi olabilmesi için Norveç'in askeri haritalarını kullanarak gerçek bir alan yaratmış. Yani kısacası oyunda gerçek Norveç'in üzerinden uçuyorsunuz.

EF2000'in uçuş düzenine gelince,



*EF2000. benüz prototip safbasında olan S-225 füzestini taşıyabilme yeteneğine sahip. Bu füzeyi radar tesbit edemiyor*

oyunda 3 boyutlu cockpit yaratılmış. Yani gerçek bir pilot gibi başınızı her tarafa döndürebiliyorsunuz. Emin olun ki füzenin kanattan çıkışını cockpitten izlemenin zevki bir başka. Bunun dışında bir çok kamera açısıyla çok farklı görüntüler yakalayabilirsiniz.

Oyunda rakipleriniz özellikle güçlü yaratılmış. Bu yüzden dikkat etmek zorundasınız. Örneğin bir SU-35'e AM-RAAM salladıktan sonra takip etmeye devam edip bir de ASRAAM atın. Ana kuralı sakın unutmayın, siz onu mihlamazsanız o sizi mihlamak için elinden gelen herşeyi yapacaktır. Gördüğünüze inanın! Fire and Forget fuzelerinizi Fire and Follow olarak kullanın, işe yarayacaktır.

Başka bir örnekte ise kilitlemekte olduğunuz bir MIG 29 aniden sizin ölü-



*EF2000'de, simülasyonla oyun arasında dengeyi şimdiye kadar en iyi yakalamış bir oyun var karşınızda*

münüz olabilir. Çünkü o anda ikinci bir MIG 29 hedefinden vazgeçip arkadaşına yardıma koşmuştur. Bu yüzden DASS ve Radarınızı sürekli kontrol edin.

S.A.M. ler için de aynı şey geçerli. Siz onların menzillerine girmeden radarlarını açmayacaklardır. Bu da sizi onların tespit etmekten mahrum bırakacaktır. Fakat siz sallayın ALARM Anti-Radiation füzelerini ve oradan ayrılın,

biraz çevrede dolaşın. Elbette zamanı gelecek ve SAM radarını açacaktır. Bunu da ALARM hiç bir zaman affetmez

Şimdi de madalyonun öbür yüzünü yavaş yavaş çevirelim. Bir saniye madalyonun iki yüzü de parlak. Sadece ufak bir sorun var. Donanım gereksinimi!!!!

Oyunu 486DX2/66'da oynamak sadece en düşük detay seviyesinde mümkün. Düzgün bir performans için Pentium 90, ideal bir performans için ise Pentium 133 lazım. Gazetelerin de bilgisayar vermesiyle birlikte Pentium fiyatlarının çok düşeceğine olan inancımızı yitirmeyerek size EF2000'le 4.000.000 km<sup>2</sup> lik alanda, 640\*400 çözünürlükte, Wingman'lerinizle birlikte, güzel günler diliyoruz.

## EF2000

Ortam CD-ROM

Adet: 1

RAM Bellek: 8 MB RAM

Sabit disk alanı: 18 MB

Mikro işlemci: 486 DX2/66

Grafik kartı: VGA SVGA

Destakledikler: Sound Blaster ve uyumluları

Değerlendirme: \*\*\*\*

*EF2000'de Cluster Bomb bırakmanın dayanılmaz zevkini tatmalısınız*





## BELİRSİZ GÜNCELLEME STRATEJİSİ

**SORU:** 8 MB RAM, Double Space'le sıkıştırılarak 180 MB'ya kadar genişletilmiş 110 MB sabit disk, SoundBlaster Pro, çift-hızlı CD-ROM sürücü ve V24 video kartlı bir ICL M55/16 sahibiyim.

Sistemim önceden 2 MB RAM ve 110 MB sabit diskli 16 Mhz hızında bir 386'ydı. Sizin de tahmin edebileceğiniz gibi şimdiki yazılımlarla çalışabilmek için bilgisayarımı güncellemem gerekli. Bu yoldaki ilk adımın daha geniş bir sabit disk vürüs almak olması gerektiğine karar verdim. Şu sıralar sabit disk fiyatları göreceli olarak daha ucuz olduğundan 540 MB'tan daha büyük bir sürücü alabilirim ancak, bazı eski BIOS makinaların 512 MB'tan büyük sürücüleri kullanmadığını duydum. BIOS'um bunlardan biriyse, bu boşluğu bir CYRIX 486 güncelleme işlemcisi ekleyerek doldurabilir miyim yoksa BIOS'u değiştirmem mi gerekir?

**YANIT:** Bazı eski BIOS çiplerinin 512 MB'tan büyük sabit disk sürücüleri desteklemediği ve sizin 386 temel BIOS'unuzun da bunlardan birisi olabileceği yolundaki bilgi doğru. Yine de bu daha büyük bir sürücü edinmeniz artık engellenmiyor. Sabit disk üreticileri bu sorunun farkına varduktan sonra, bu limitin üstesinden gelebilecek akıllı yazılımlar da ürettiler.

Bu araçlardan ikisi, Seagate ve Maxtor. Bunlardan birinin geniş sürücülerinden satın aldığınızda, bütün kapasiteyi nasıl kullanabileceğinizi anlatan bir kitapçık edirsiniz. Bu yazılım ana sürücünün boot sektöründen çıkarak BIOS'a atılır ve böylelikle siz de tüm sürücüye erişebilirsiniz. İşlemcinizi güncelleme konusundaki görüşleriniz gelince: Piyasadaki yazılım paketlerinin çoğu Intel olmayan işlemcilerle çalışmadıklarında bütün özelliklerini kullanamadığı için, Intel işlemcileri seçmek daha yararlı olabilir. Önerim, anakart ve işlemciyi birlikte değiştirerek problemlerin üstesinden bir seferde gelmeniz. Pahalı gelebilir ama en son E-IDE sabit diskleri destekleyen bir anakart içinde Intel 486DX2 66 Mhz işlemci bulmanız da mümkün.

# UMERANG

Zeplin "Bumerang" Medya Plaza, Basın Ekspres Yolu, 34540 Güneşli İstanbul

## DOSYA UZANTILARI

**SORU:** Bilgisayarım 8 MB RAM'li ve 540 MB sabit disk sürücülü 66 Mhz'lık bir 486DX2.

Clip art koleksiyonlarına baktığımda dosyaların son harflerinin farklı olduklarını gördüm ve bunların gruplama için kullanılmış olabileceğini düşündüm. 8MP, GIF, TIF, PCX ve PCT gibi dosyaların ne anlama geldiğini merak ediyorum. Bunlar farklı uygulamalar için kullandıkları dosyalar mı? Bunların aralarındaki farklar nedir? Bazıları belirli uygulamalarda kullanmak için daha mı elverişli?

**YANIT:** Sorunuzun yanıtını vermeden önce belirtmeliyim ki, bir dosya adının noktadan sonra gelen son üç harfine "dosya uzantısı" denir. Dosya uzantıları rastlanılan dosya türünü belirlemekte kullanılır. Örnek vererek, bir tekst dosyası TXT uzantısını ve bir doküman DOC uzantısını alır. Sizin söz ettiğiniz dosyalar grafik dosyalarıdır. Bunları grafik dosyaları olarak kullanılır. BMP Bitmap dosyası, PCT Macintosh resim dosyası için kullanılır. Her dosya türü farklıdır ve yine her biri genelikle farklı organizasyonlar tarafından yaratılmış farklı standartlarla uyum sağlar.

BMP, Windows ve Microsoft ürünleri tarafından desteklenen genel dosya türüdür. Ancak bu, az önce söylediğimiz ürünlerin başka dosya standartlarını kesinlikle desteklemediği anlamına gelmez. GIF, PCX, BMP ve TIF'ler en yaygın grafik paketi tarafından desteklenirler ancak bunlar günümüzün grafik dosya formatı standartlarının çok küçük bir kısmını oluştururlar.

## YENİDEN KURUN

**SORU:** Makinam 33 Mhz hızında 8 MB RAM, 1 GB ve 85 MB iki sabit disk ve çift hızlı CD-ROM sürücülü bir 486 DX.

Windows uygulamalarının çoğu hata mesajlarıyla çalışmaz hale geliyor.

Windows 3.1 ve MS-DOS 6.22 ile çalışıyorum. Normalde Windows çalışırken sistem kaynaklarının %77'si serbestken, PagePlus çalışırken bu oran %67'ye düşüyor. Bu problemle yalnız bir uygulama çalışır durumdayken de yüz yüze gelebiliyorum.

**YANIT:** KERN'deki USER EXE'de hatalar meydana gelmeye başlarsa yapılacak en iyi şey daha Windows'u yeniden kurmak olacaktır. Ancak bu, hiç de görüldüğü kadar arkatıcı bir işlem değildir. Windows dan çıktıktan sonra DOS'ta Windows disketlerinin ilkancen seti'ni çalıştırın. Buradaki komutları izlediğinizde Windows kurulumunun temel Windows dosyalarını yendiklerini ve problem-

erinizi ortadan kaldırdığını göreceksiniz.

Boyle bir yaklaşımın en büyük faydası kurulu uygulamaların ve programların aynı olduğu gibi kalp problemlerinin giderilmesidir. Bunu yaptıktan sonra Windows Control Panel'a gidip önce 386 Enhancer Icon'u ardından Virtual memory'i seçin ve Change butonuna tıklayın. Burada tıptın C üzerinde Permanent'a ayarlı olduğundan ve genişliğinizi siz memnun edecek ölçülerde belirlediğinden emin olun. Bundan sonra ekran üzerindeki komutları dileyin. Serbest sistem kaynakları ve bellek oranına bir sonraki göz atışınızda oldukça şaşıracaksınız.

## VETERANIZ MELLER

**SORU:** Windows 3.11, MS-DOS 6.2, Lotus Organizer, Microsoft Works, Lotus 123 for Windows ve Word Perfect for DOS çalıştırdığım; 8 MB RAM, 420 MB sabit disk sürücü, 1 MB Windows hızlandırıcı, VLB grafik kartı ve SoundBlaster 16'lı 66 Mhz hızında bir 486DX2 sahibiyim.

Bilgisayarım birçok oyun ve CD-ROM demolarını yüklemiyor ve belleğin yetersiz olduğu yolunda hata mesajları veriyor. REM kullanarak CONFIG.SYS ve AUTOEXEC.BAT dosyalarındaki bazı programları kullanımdan kaldırma ve CONFIG.SYS dosyasında EMM386 satırındaki HIGHSCAN'leri NOEMS olarak değiştirme denemelerim de sonuç vermedi.

CONFIG.SYS ve AUTOEXEC.BAT dosyalarını ilişikte gönderiyorum ancak bunların Windows programlarının rahat ve hızlı çalışması için değiştirilmiş olduğundan şüpheliyim. Eğer böyleyse, DOS programlarını ve oyunları çalıştırabileceğim kadar bellek sağlayacak daha basit komutlar kullanmam gerekir mi? Başlangıç dosyalarımı farklı program türlerini kullanabilmek üzere değiştirebilir miyim yoksa her seferinde dosyaları yeniden yazmam mı gerekir?

**YANIT:**

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS







```

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE HIGHSCAN
I=B000-B7FF WH 8500-B7FF
BUFFERS=20,0
FILES=40
DOS=UMB
LASTDRIVE=E
FCBS=4,0
INSTALL C:\WINDOWS\CTDOS.COM
DEVICEHIGH
/L:3,26928=C:\SB16\CTSB16.SYS /UNIT=0
/BLASTER=A:220 I:7 D:1 H:5
DOS=HIGH
DEVICEHIGH
/L:2,15792=C:\DOS\DISPLAY.SYS
CON={EGA,,1}
DEVICEHIGH /L:2,12048=C:\DOS\SETVER.EXE
DEVICEHIGH
/L:3,4560=C:\WINDOWS\IFSHLP.SYS
DEVICE=C:\SB16\DRV\CTMMSYS.SYS
DEVICEHIGH
/L:2,13408=C:\SB16\DRV\CDMKE.SYS
/SBP:220
STACKS=8,256

```

#### AUTOEXEC.BAT

```

PROMPT $P$G
LH /L:2,46880 C:\DOS\MSCDEX.EXE /S /N
/D:MSCD000 /M:15
LH /L:0 C:\DOS\SMARTDRV.EXE 2048 128
PATH C:\MOUSE\C:\WINDOWS\C:\DOS\C:\SET
TEMP=C:\TEMP
SET MOUSE=C:\MOUSE
SET SOUND=C:\SB16
REM SET BLASTER=A220 I7 D1 H5 P330 T6
SET MIDI=SYNTH:1 MAP E
C:\SB16\DIAGNOSE /S
C:\SB16\SB16SET /P /Q
MODE CON CODEPAGE PREPARE=((437)
C:\DOS\EGA.CPI)
MODE CON CODEPAGE SELECT = 437
LH /L:2,16656 KETB UK,,C:\DOS\KET-
BOARD.BAT
LH /L:0:2,24096 /S C:\MOUSE\MOUSE.EXE
C:\CLUTIL\CLMODE T6=1 T8=2 T1=2 T2=1
CLS
CALL INTRO
UNDELETE /LOAD

```

YANIT Bu dosyaların test edilebileceği en iyi ortam bir başlangıç diski kullanılarak yaratılabilir CONFIG SYS ve AUTOEXEC BAT dosyalarınız şöyle düzelebilirsiniz.

CONFIG SYS  
[MENU]  
menuitem=EMM, Use Emm386  
menuitem =HIGHSCAN, Use Emm386 with

```

HIGHSCAN
menuitem=NO EMS No EMS
COMMON]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH (MB
FILES=40
BUFFERS=20
[EMM]
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 4096 RAM
FRAME=E000 I=B000-B7FF
HIGHSCAN]
DEV (F (C:\DOS\EMM386.EXE HIGHSCAN
FRAME E000 I=B000-B7FF
[NO EMS
DEVICE (C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS
FRAME=E000 I=B000-B7FF
[COMMON]
LASTRIVE=E
DEVICEHIGH
L:3,26928=C:\SB16\CTSB16.SYS UNIT=0
/BLASTER=A:220 I7 D:1 H:5
DOS=HIGH
DEVICEHIGH
L:2,15792=C:\DOS\DISPLAY.SYS
CON={EGA,,1}
LEVIC HIGH
L:3,4560=C:\WINDOWS\IFSHLP.SYS
I FV (F C:\SB16\DRV\CTMMSYS.SYS
DEVIC HIGH
L:2,13408=C:\SB16\DRV\CDMKE.SYS
/SBP:220
STACKS=0,0

```

Bir önceki parantezden önceki dosya etiketleri, EMM ile etiket geçen bir dosya etiketidir. Bu dosyanın menüsünde ilk özellik EMM, ikinci özellik HIGHSCAN'dır. [COMMON], etiketleri kullanp eden bölüm hangi özelliğin seçildiğine bakılmaksızın uygulamaya konur. Eğer EMM özelliği seçilmişse [COMMON] kodu yürürlüğe girdiğinde EMM etiketleri tak eden kod da uygulanır, konur. EMM özelliği seçildiğinde CONFIG SYS aşağıda görüldüğü gibi seçilir.

```

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH (MB
FILES=40
BUFFERS=20
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 4096 RAM
FRAME=E000 I=B000-B7FF
LASTRIVE=E
DEVICEHIGH
L:3,26928=C:\SB16\CTSB16.SYS UNIT=0
/BLASTER=A:220 I7 D:1 H:5
DOS=HIGH
DEVICEHIGH
L:2,15792=C:\DOS\DISPLAY.SYS
CON={EGA,,1}
DEVICEHIGH
L:2,4560=C:\WINDOWS\IFSHLP.SYS
DEV (F (C:\SB16\DRV\CTMMSYS.SYS
DEVICEHIGH
L:2,13408=C:\SB16\DRV\CDMKE.SYS
/SBP:220
STACKS=0,0

```

Daha sonra seçtiğiniz menü özelliği AUTOEXEC.BAT dosyasını kontrol için kullanılır. AUTOEXEC.BAT dosyanız da şöyle görünecektir:

```

PROMPT $P$G
GOTO %CONFIG%
EMM
LH /L:2,46880 C:\DOS\MSCDEX.EXE /S /N
/D:MSCD000 /M:15
GOTO END

```

```

HIGHSCAN
LH /L:2,46880 C:\DOS\MSCDEX.EXE /S /N
/D:MSCD000 /M:15
LH /L:0 C:\DOS\SMARTDRV.EXE 2048 128
GOTO END
NOEMS
LH /L:2,46880 C:\DOS\MSCDEX.EXE /S /N
/D:MSCD000 /M:15
GOTO END
END
PATH C:\WINDOWS\C:\DOS\C\C\MOUSE
SET TEMP=C:\TEMP
SET SOUND=C:\SB16
SET BLASTER=A220 I7 D1 H5 P330 T6
SET MIDI=SYNTH:1 MAP E
C:\SB16\DIAGNOSE /S
C:\SB16\SB16SET /P /Q
MODE CON CODEPAGE PREPARE=((437)
C:\DOS\EGA.CPI)
MODE CON CODEPAGE SELECT=437
LH KETB UK,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\MOUSE\MOUSE.EXE
CLS
CALL INTRO
UNDELETE /LOAD

```

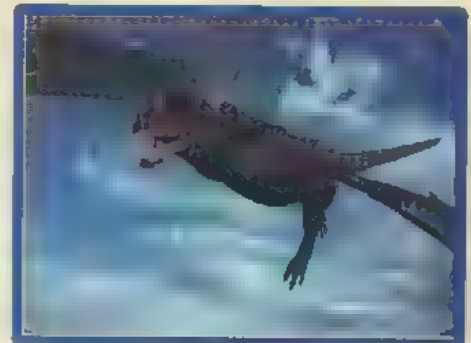
AUTOEXEC.BAT dosyasında etiketler CONFIG SYS dosyasındaki etiketlerle aynı işlevi görürler ancak görünüşleri farklıdır (örneğin EMM). Ayrıca AUTOEXEC.BAT'ta genel bir etiket bulunmaz. Başlangıç menüsünde seçtiğiniz özellik "%config%" şeklinde AUTOEXEC.BAT'a aktarılır. Örneğin EMM'i seçtiğinizde "goto %config%" satırı GOTO EMM şeklinde değiştirilir. Böylece bilgisayar bu satıra geldiğinde sonra EMM etiketine geçer ve AUTOEXEC.BAT dosyası sanki aşağıdaki şekildeymiş gibi çalışır.

```

PROMPT $P$G
LH /L:2,46880 C:\DOS\MSCDEX.EXE /S /N
/D:MSCD000 /M:15
GOTO END
PATH
C:\WINDOWS\C:\DOS\C\C\MOUSE\C\WP60
SET TEMP=C:\TEMP
SET SOUND=C:\SB16
SET BLASTER=A220 I7 D1 H5 P330 T6
SET MIDI=SYNTH:1 MAP E
C:\SB16\DIAGNOSE /S
C:\SB16\SB16SET /P /Q
MODE CON CODEPAGE PREPARE=((437)
C:\DOS\EGA.CPI)
MODE CON CODEPAGE SELECT = 437
LH KETB UK,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\MOUSE\MOUSE.EXE
CLS
CALL INTRO
UNDELETE /LOAD

```

Menü sistemi hakkında daha fazla bilgi edinmek isterseniz MS-DOS kitabının içindeki Using Multiple Configurations bölümüne bakabilirsiniz.

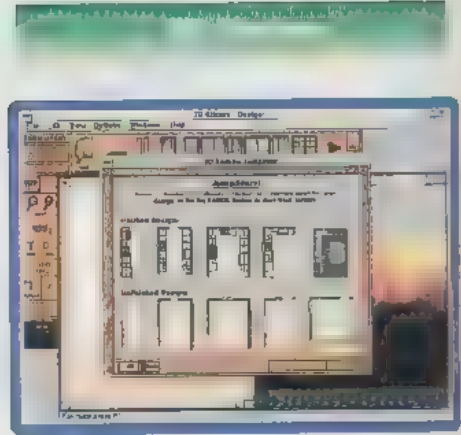






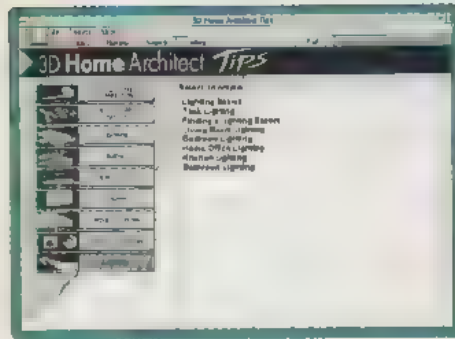
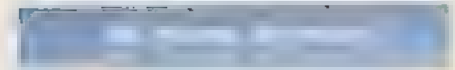
Hakan KANTAŞ

Türkiye'nin önde gelen CD'leri sizin için sıraladık. Sağlıktan, programcılığa, ev mimarisinden, multimedia ansiklopedisine, işte bu ayın ilk 10 CD'si

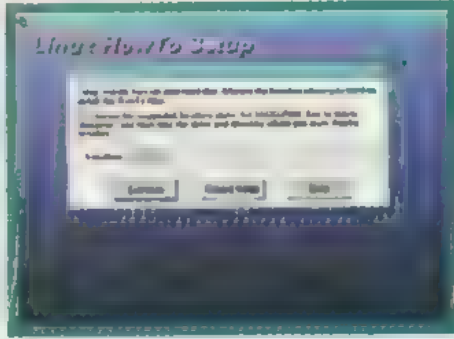


Geçen ay yine CD-ROM sayfamızda bu CD'nin tanıtımını da yapmıştım. Yukarıdaki CD evin genel yapısını konu ederken bu ürün sadece Mutfak üzerine yoğunlaşmış. Ev hanımının, hayatlarının büyük kısmını geçirdiği mutfak, onlar için en önemli ortamlardan birini teşkil etmektedir.

Eğer imkanınız varsa ve siz de mutfağınızı baştan aşağı değiştirmeyi düşünüyorsanız eşiniz, anneniz ya da bayan arkadaşınızla bu yazılımı kullanmalı ve belki de mutluluğunuzda büyük rol oynayacak mutfağınızı beraber tasarlamalısınız.



Geçtiğimiz ay CD-ROM sayfamızda tanıttığım bu CD, dergimiz henüz baskıya girmeden, yanı yeterince tanıtımdan bile oldukça büyük ilgi görmüş bir ürün. Kendi evinizi hemen her yönüyle en baştan tasarlamaya ve sonuç olarak ortaya çıkan 3 boyutlu evin içinde gezmenize imkan tanıyan CD, çok kaliteli bir ve eşine ender rastlanır bir ürün.



Unix, en fazla ilgi gören CD'lerin başında gelmeye devam ediyor. Tam 5-6 CD'den meydana gelmesine ve sizlere kaynak koduyla birlikte komple bir Unix benzeri işletim sistemi sunmasına karşılık 35-40 dolar gibi bir fiyatla satılıyor.

Eğer hala bir tane almadıysanız en azından bir kez incelemek ve kullanmak için kütüphanenize böyle bir ürünü katmanızı tavsiye ederim.



İngilizce öğrenmek amacıyla bilgisayar kullanmak isteyenler en fazla bu ürüne ilgi gösteriyor. Geçtiğimiz aylarda ayrıntılı tanıtımını yaptığım bu CD, çok başarılı olmasa da daha iyisini buluncaya kadar diredebilir.



Programcıların en çok aradıkları, en çok talep ettikleri CD'ler arasında buradaki gibi, içinde kaynak kodları olan CD'ler gelmektedir. Bu dili kullanarak Grafikten müziğe, Muhasebe'den komple bir ticari yazılıma kadar aklınıza gelebilecek hemen her konuda kaynak kodlarının ya da kütüphanelerin bulunabileceği CD'ler ülkemizde de en fazla rağbet gören ürünler arasında.





Gördüğüm ve bildiğim kadıyla Ülke-  
zde Amerikan otomobillerinden çok  
BMW, Mercedes ve Ferrari gibi kendine  
şöhre bir ismi ve havası olan araçlara ilgi  
daha fazla

ergimizin bu sayısında sizlere tanıttı-  
ğım 1996 Auto Registry serisinin ABD'ye  
tüm modellerinin incelendiği bu  
Compact Disk, Amerikan otomobillerinin  
incelendiği CD'den daha fazla ilgi gör-

Asına bakırsa satın alınabilirlik açısin-  
tan düşünüldüğünde bu CD'den daha  
fazla ilgi çekmiş olması pek haksız da sa-  
maz

Amerika'da 20.000 dolara satılan bir  
otomobile ülkemizde 51.000 dolar iste-  
rse bu araçlara ilgi gösterilmesi nasıl  
kullanılabilir ki?

Yine de Gümrük Birliği, OTV filan  
erken, araba fiyatlarının nereye doğru  
gideceğini takip edebilen ender şanslı  
kullandansanız, incelemeye değer

Kaldı ki satın alma niyeti olmadan da  
okunabilecek ve öğrenilebilecek ilginç  
bilgilere yer veriyor

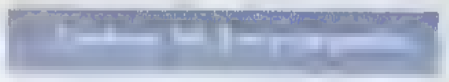
Daha birkaç ay, hatta birkaç hafta önce  
sine kadar oldukça rağbet gören tam 10  
oyunun orijinalleri ya da kısıtlı kuşanma-  
nı sadece tek bir oyun fiyatına satın almak  
herkesin ilgisini çekmiş olmalı. Bu yüzden  
de MegaPak 5'nin en fazla satan ürünler  
arasında yer almasını doğa karşılamak ge-  
reki

Oyunseverler için en azından arşiv  
değeri taşıyan bir CD



Günümüzün tüketim toplumunda, oto-  
mobiller en fazla rağbet gören alanlardan  
bir. Geceğin otomobilleri ise benim gibi  
teknoloji hastalarının en fazla ilgi gösterdi-  
ği konulardan biri olmayı sürdürüyor

Klasik otomobillerin dışına çıkarak biraz  
da hayal dünyasına dalmak isteyenler ço-  
ğunlukta olmalı ki Future Cars en fazla sa-  
tan CD'ler arasında yer alıyor



1996 tarihli olmasına karşın fiyatının çok  
uygun bulunması, en güncel bilgiler içere-  
mesi ve onbinlerce sayfalık bir ansiklopedi  
olması sebebiyle dünyanın en çok satan  
CD'lerinden biri de Grolier. Her yıl güncel-  
lenen CD-ROM gelmiş geçmiş en başarılı  
CD-ROM ansiklopedilerinden bir

Bugüne dek sayısız sağlık CD'si incile-  
dim ancak Bodyworks 5.0 kadar başarılı  
bir ürüne hemen hiç rastlamadım. Farkın-  
da olmadığınız en önemli varlık sağ-  
lığınızdır

Sağlığımızın en iyi biçimde korumak, gerek-  
diğinde gerek acı müdahaleleri yapı-  
lması ancak onu yakından tanımakla  
mümkün olabilir

İşte bu Bodyworks 5.0 Compact Disk'in-  
de, vücudunuzla dost olmak için ne yap-  
mak gerektiğinden, sağlıklı yaşama ka-  
dar, hastalıklardan acil durum tedbirleri-  
ne kadar, birçok bilgi, yazılı ve görsel ola-  
rak yer alıyor



Bodywork  
pact Disk'inde, sağlıklı  
yaşam için ne gerektiği  
hastalıklardan, acil du-  
rum tedbirlerine kadar  
birçok bilgi, yazılı ve  
görsel olarak veriliyor





# CHRONO MASTER

E&E

*Sibirle bilimin kesistiği noktada bir yaşam düşleyin. Bilim-kurgu otesi bir senaryo ve bol macera... İşte karşınızda kaliteli bir 3D oyunu.*

Roger ZELAZNY adlı bilim-kurgu yazarının senaryosuna dayalı bu ilginç oyunda aklınızın ucundan geçmeyecek şeyler var. Adventure oyuncular. Hadi yaşadınız. Beklediğiniz graphics adventure sonunda piyasaya çıktı. Aslında şu aralar adventure terimini çok sapıttırılmışlardı. Örneğin Full Throttle yeni model bir arabirim sunuyordu. Ama seçenekleriniz çok azdı ve bu arabirimden dolayı oyun bayağı kolaylaşmıştı. Bundan dolayı LucasArts "The Dig" de arabirimi düzeltmişti.

Çeşitli komutlardan bir çok seçeneğiniz olan o güzel arabirim, Chrono-Master da mevcut. Hem de istediğinizden daha fazla komut. Fazla komut işleri karıştırır diyeceksiniz. Bu lafı söylüyorsanız demek ki daha adventure oyun türünün tadına varamamışsınız. Ama geç kalmış değilsiniz.

Chrono-Master türünün iyi örneklerinden biri sayılabilir. Gerek üzerinde

gerçekten uğraşmış 3D görüntüleri, gerek özel olarak kaydedilmiş sesleri, gerekse de oyunun atmosferine uygun olarak ayarlanmış müzikleriyle gerçekten güzel ve başarılı bir oyun. Oyuna ilk girdiğiniz zaman, başlangıcında pek te açıklayıcı olmayan bir demosu var. Fakat

bir kere izlemenizde yarar olduğunu söyleyebiliriz. Oyun gelecek bir zaman kuşağında geçtiği için bir çok değişik kavram var. Bu kavramları öğrenmenizi kolaylaştırmak için uzay geminizde de bir bilgisayar bulunuyor. Uzay gemisinin dışındayken

bu bilgisayara asistanımız Jester sayesinde giriş yapıyoruz.

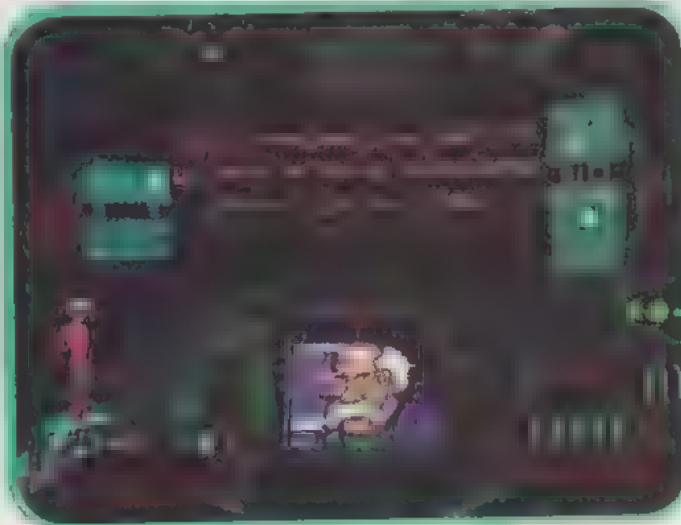
Asistanımız Jester, aslında şirin, holografik ve bizi "Sugar Pop" olarak çağıran bir kız. Geminin dışındayken bu kızın yerini metal bir küre alıyor. Bize asistanlık görevi görüyor. Bunun dışında her zaman elimizin al-



tında bulunan bir gereç olan Universal Tool ile ilgili daha ayrıntılı bilgi için asistanınıza danışmanızda fayda var. Zaten oyuna başlamadan önce bu kavramların hepsinin anlamlarına baksanız iyi yaparsınız.

Tam bu noktada, Chrono-master'daki 3D görüntülerden bahsetmek istiyoruz. Bu görüntüler Alone in the Dark'ta olduğu gibi kıl ve sinir değil. Yuvarlak olması gereken yüzey yuvarlak, düz olması gereken ise düz. Yani baktığınızda çarpık bir şekil değil düz bir şekil görüyorsunuz.

Oyunun arabirimi çok güçlü. Her zaman kullanabileceğiniz 7 komutun dışında Quick Save adlı yeni bir özellik eklenmiş. Oyunu save etmek için onca protokolle uğraşmanıza gerek yok. Basıyorsunuz quick save'e olup bitiyor. Ayrıca komut ve inventory ekranı küçültülüp büyütülebiliyor. Bu sayede tüm ekrana hakim olabiliyorsunuz.







Biraz da teknik özelliklere geelim. Oyun tamamen 640\*480 modunda geçiyor. Bu oyuna artı puan kazandırıyor. Zamanın durmuş olması oyunda normalde düşünemeyeceğiniz şeylerin olmasını sağlıyor. Örnek vermek gerekirse, Auroan'da durmuş bir fırtına var ve sadece size etki edebiliyor.

Chrono-master oyununun sesleri daha önceden de belirttiğimiz gibi çok güzel. Özel olarak ses sanatçılarına kaydedtirilmiş. Oyunu Ron Perlman, Brent Spiner ve Lolita Davidovich'in sesleri eşliğinde oynamak bayağı zevkli oluyor aslında. Böyle güzel bir oyunu piyasaya sürdüğü için Capstone ve Dream Forge Entertainment'a teşekkür etmek lazım.

Neyse, Chrono-Master anlayabileceğiniz gibi bir Graphics Adventure oyunu. Sadece bu bile oyunu çekici yapmaya yeter diye düşünülebilir. Fakat oyunun bilim-kurguyu aşan bir konusu var. Bildiğiniz gibi dünya globalleşiyor ve gelişiyor. Buna orantılı olarak nüfus da artıyor. Bunun üzerine insanoğlu uzaya açılıyor. Buraya kadar her şey klasik bilim-kurguydu. Ama azmış insanoğluna uzay da yetmiyor. Eeee şimdi n'olacak diye düşünürken bazı sivri zekâlılar yeni uzaylar(!) yaratıyor. Bu uzayların diğer bir ismi pocket universe. Fakat evdeki hesap çarşıya uymuyor ve bu yeni yaratılan evrenlerde zaman kavramı iptal oluyor. Daha bir çok fizik kuralı da buralarda çöp ola-

rak işlem görüyor. Fizik kurallarındaki bu kıl durum ise bizim büyü diye tabir ettiğimiz şeyin sıradan günlük bir olay olmasını sağlıyor. Zaman akışı için ise bir makine icad ediliyor. İnsanlar da bu sayede geçinip gidiyor.

Ardından her zaman her yerde olduğu gibi burada da terör baş kaldırıyor. Bu korsanlar yüksek dozda sorun çıkarıp zaman akışını sağlayan anahtar makineyi de-aktif ediyorlar. Bu sayede her şey olduğu yerde kalıyor. Bu noktada da Rene Konda (işte bizim kahraman) adlı Intergalactic bir kahramandan yardım isteniyor. Buradan itibaren insiyatif oyuncuya, yani size, sevgili okuyucumuz, bırakılıyor.

Uluslararası birlik, Rene Konda'dan yardım istiyor. Urbs ve Auroan sistemlerindeki terörist grubun adresini alan Rene Konda, terörist grupla bağlantı kuruyor. Ama pek kibar olmadıklarını görünce işe el atıyor.

Rene, Urbs'a yaptığı yolculukta, kendisine gerekli olan şişelenmiş zaman ünitelerini yanına almayı unutmuyor. Bu üniteler zamanın durmuş olduğu yerlerde 10 metre çapında bir alanda zamanı aktive ediyor. Yapması gereken iş aslında manyetik kuzey kutbunda tesisat kurup zamanı aktive etme anahtarının yerini tespit etmek.

Çeşitli engellerden sonra, kuzey kutbuna uçan Rene, Resonance Tracer'i kuruyor. Asistanımız Jester bize anahtarın yerini tespit ettiğini söylüyor. Re-

ne hemen uzay gemisine atlayıp kaleye uçuyor. Sonra ikinci bir tesisat olan Direction Finder'ı çalıştırıyor. İşte aranan anahtar kalede bir yerlerde fakat kaleye girmek için asker olmak gerekiyor. Bunu bir şekilde çözen Rene, şehirde dolaşırken bir askeri müze görüyor.

Hemen müzenin içine dalan Rene sergide generalerin taşıdığı bir madalyon görüyor. Tam uzanacak ki sevimli asistan Jester onu lazer ışınlarına karşı uyarıyor. Rene çevresine bakınırken yerde bir cila kabı görüyor. Orada bir kutu daha var. İzci çakılarından daha marifetli bir alet olan Universal Tool'u bir levye haline getiren Rene kutuyu açıyor ve kutunun içinden

kaikayı alıyor. Bundan sonrası onun için çocuk oyuncağından bile basit.

Bundan sonra Rene'nin karşısına bir asansör çıkıyor. Rene asistanı Jester'a asansörü aktive etmesini emrediyor. Rene doğru iz üzerinde olduğundan emin bir şekilde asansöre biniyor ve...

Bu anda ekranın başında oturan kişi (He he işte bu sizsiniz) ayağa kalkıyor, Rainbow Computer (0-212-526-5837)'a gidiyor, CD reyonundan bu oyunu seçiyor ve bu oyunu alıyor. Size Auoran'ın aktive edilme sürecinde başarılar dileriz. Takıldığınız yer olursa bize yazın. Adresimiz: E&E

PC Magazine Türkiye

Medya Plaza, Basın Expres Yolu  
34540 Güneşli İstanbul

### CHRONO-MASTER

ORTAM: CD-ROM

ADET: 1

RAM BELLEK: 4 MB

SABİT DİSK ALANI: 5 MB

MİKRO İŞLEMCI: 486/33 MHZ

GRAFIK KARTI: 512 K VESA uyumlu  
VGA

SES KARTI DESTEĞİ: Sound Blaster  
ve uyumluları

DEĞERLENDİRME: \*\*\*\*\* (10  
Üzerinden)

DAGITICI: Rainbow Computer

TEL.: 0.212/5265837



# 3 BOYUTLU YAŞAM

*Günümüzde 3 Boyutlu bilgisayar görüntü üretme ve işleme teknolojisi giderek önem kazanıyor. İzlediğimiz filmlere şimdiden girdi, eğitim ve eğlence hayatımıza girmesine ise az kaldı. Bu ay size, 3 boyutlu görüntülerin nasıl oluşturulduğundan biraz sözedeceğiz.*



*3 boyutlu tasarımlarda, en karmaşık kurgularınızı hareketli görüntüye dökmek çok mümkün. İşte, etrafında halkaları olan altın bir top, aya geçip, bir nebulaya doğru gidiyor.*

Eğer yarın kendimizin ve çocuklarımızın eğitiminde, eğlencesinde, zevk almasında, bilgisayar teknolojisinin yeri çok artmaya adaysa, bilgisayar ortamlarının görüntülerini gerçekçi kılma yolunda büyük katkısı olan 3 Boyutlu görüntüleme tekniklerinin önemi büyüktür. Bu ay size biraz 3 Boyutlu görüntü geliştiriminin nasıl olduğundan ve bunun için kullanılan yazılımlardan biraz bahsetmek istedik.

Üç boyutlu görüntü efektlerinin artık her türlü görsel dünya yaratım sürecin-

**Üç boyutlu görüntü efektlerinin artık her türlü görsel dünya yaratım sürecinde önemli bir yeri var.**

de önemli bir yeri var. Bilim-kurgu dizileri uzay sahnelerinin kalitesine göre değerlendiriliyor. Geçmişin iki-boyutlu oyunları çoktan yerlerini çokgen-temelli, hareketli oyunlara bıraktılar. Sony Playstation ve Sega Saturn gibi 3D efektlerin tutunabilmesi yeni neslin bunlardan tatmin olmasına bağlı. Eğlencenin yanı sıra, 3D uygulamalar ofis ve binaların tasarımında, ABD'nin adalet sistemi için mahkeme ve canlandırmaları yaratımında ve Internet üzerinde

VRML (Virtual Reality modelling Language) Sanal Gerçeklik Modelleme Dili) ortamları tasarımında kullanılmakta.

## **HIZLI GELİŞEN BİR ENDÜSTRİ**

Oyle gözüküyor ki, bu yıl PC kullanıcıları çok daha çeşitli ve nitelikli ürünlere erişebilecekler. Geçtiğimiz yıl içerisinde yazılım ve donanım piyasasında oldukça hızlı bir değişim gözlemlendi. Commodore Amiga gibi daha çok satın alınabilirlik yüzünden seçilen şirketlerin ürünleri artık silindiler. PC üre-

ticisi Escom şirketlerin haklarını satın almış da olsa, canlandırmacılar daha ucuz ve daha güçlü A4000'leri tercih ediyorlar. Durum böyleyken 25 Mhz'lik Amiga'ların efsanevi Anka kuşu misali, kendi küllerini arasından doğacağına inanmak çok güç.

Bunun yanında, Silicon Graphics ve DEC Alpha da profesyonel piyasadaki tekel olma özelliklerini yitirmekteler. Bu gelişmenin bir nedeni Intel'in çalışmalarına hız vermesi, ancak piyasayı alt üst eden asıl sebep yazılımların hızlı gelişimi. Microsoft'un oldukça pahalıya patlayan SGI 3D paketini satın alması da yazılım pazarına yeni bir boyut kazandırdı. Microsoft bunun hemen ardından piyasaya sürülmesi yakın bir Intel sürümünü duyurarak, SGI pazarını böldü.

Geçen yıl ayrıca Newtech'in LightWave, Caligari TrueSpace, Ray Dream Studio 4 ve Virtual Reality II gibi



*Resimde gördüğünüz ayın yüzeyi yaratılırken, LightWave'in olağanüstü görsel efektler yelpazesinden yararlanılmış. Bunları kullanarak, örneğin, mermeri, tahtayı ve sualtı görüntü bozunumu birlikte kullanabiliyorsunuz*





*Artık çoğumuzun ya duymuş olduğu ya da görmüş olduğu, Disney'in Toy Story'sinin bütün sanat çalışmaları ve render işlemleri tamamiyle bilgisayarda yapıldı. Geliştirim işlemlerini yürüten Pixar, bu işi yapmak üzere kendi yazılımını geliştirdi, her bir görüntüyü render etmek içinse, 120 Pentium eşdeğerinde (!) işlem gücü kullandı.*

PC-temelli güçlü 3D yazılımlarının yayılmasına tanık olduk. Bu yazılımların her biri Windows 95 kullanıcılarına yararlı oldular ve lider PC yazılımlarına katıldılar. AutoDesk'in 3D Studio yazılımıysa 3D görüntü ve efekt üretim piyasasında bir dizi imkan yarattı.

Multimedya üretimi ve masaüstü videonun yükselişi yayın kalitesinde görüntü üretebilen paketlere olan talebi arttırdı. TV ve film yapımcıları ayakta kalma savaşı verirken, canlandırmacı ve illüstratörler bu gelişmelerden oldukça karlı çıktılar. Ancak şu anda, 3D modelleme ve canlandırma işiyle uğraşanlar için PC 3D piyasası oldukça karışık ve standarttan yoksun. Ürünlerin fiyat performans ve güçleri arasında çok derin bir uçurum gözlenmekte.

#### **SANILDIĞI KADAR KOLAY DEĞİL**

Son sayımlara göre, profesyonel bir 3D paketinin içinde PC'ler için hazır-

*Geçen yıl, Newtech LightWave, Caligari TrueSpace, Ray Dream Studio 4 ve Virtual Reality II gibi PC'ler için güçlü 3D yazılımlar yaygınlaştı.*

lanmış 15'ten fazla uygulama bulunuyor. Bu paketlerin yurtdışı fiyatları 250 ile 800 İngiliz sterlini arasında değişiyor. Paketleri dikkatlice seçerek satın almak gerekiyor. Amaca uygun olmayan veya ihtiyaçtan fazla nitelikli bir paket edinme tehlikesi daima mevcut. 3D tasarılmanın karmaşık yönlerini anlatmak yerine, tasarımı yalnızca fare tıklamaları ve ses efektleri kombinasyonundan ibaret basit bir uğraş olarak benimsetmeye çalışan tanıtımlar da, kullanıcıların bir ürünü seçmesinde yeterince yol gösterici olmuyor. Bunun da ötesinde, canlandırmacılığın bir sanat olduğu ve ışıklandırma gibi tamamlayıcı öğelerinin öğrenilmesinin zaman aldığı gerçeği bu tip kullanıcıyı ikna etmeye yönelik tanıtımlarda yer almıyor.

Ürün kendi içinde ne kadar düzgün ve hızlı çalışırsa çalışsın, yardım sistemi ne kadar etkileşimli olursa olsun, 3D tasarımı daima güç ve zaman alıcı bir uğraş olacak gibi gözüküyor. Birçok insan 3D uygulamalarına yatırım yapıp bir süre kullandıktan sonra, burada buldukları özellikler listesinin yaratıcılığa bir kısayol olmadığını farkederek hayal kırıklığına uğruyor. CorelDraw! ve Xara Studio gibi 2D tasarım paketleriyle karşılaştırıldığında, ortalama bir 3D paketi o kadar fazla değişken ve görsel imgeleme gücü gerektiriyor ki, yaratım süreci asla diğerlerindeki kadar kolay tamamlanamıyor. (Belki de yeni bir kuşak yazılımın, yeni bir kuşak kullanıcıyı yaratma ve bunların da yazılımların yeni versiyonlarını yönlendirmesi sürecinin başlangıç sancılarını çekiyoruz.)

Bu durumdaki kullanıcıların tek umudu şimdi ve gelecekte gerçekleştirmeyi düşündükleri (multimedya, logo canlandırmaları, illüstrasyon, yayın işle-

ri, özel film efektleri, oyun tasarımı, Web sayfası hazırlama ve ToyStory II'yi çekme (!) gibi) amaca uygun tek bir paket edinmek.

#### **ARABİRİM TASARIMI**

Arabirim tasarımı bir 3D paketinin başarısının temelini oluşturuyor. Özellikle ne kadar fazla olursa olsun, fazla karmaşık, yüzlerce alt menü altına gizlenmiş veya uygulanması güç bir uygulamam tercih edilmeyecektir. Birçok paket yeterince işlevsel olmamasına rağmen, yalnızca kullanım kolaylığından ötürü satın alınıyor.

Bir çok pakette, nesneleri hareket ettirmek için fare kullanılıyor: Sol buton Z, sağ buton X, ikisi birden Y ekseninde hareketi sağlıyor.

#### **MODELLEME**

Bir 3D paketi, 4 temel işlevi görme yeteneğine göre yaşar ya da ölür: Modelleme, canlandırma, "texture mapping" ve kaplama. Modellemede, 3D nesneler iki temel bileşenle yapılandırılır: Primitifler ve "spline"lar. Primitif-



*LightWave'in birçok efekti, öndegelen oyunlardaki acayip dünyaları yaratmakta faydalı oluyor. Bunlar arasında, Babylon 5, SeaQuest DSV ve Star Trek: Voyager isimlerini sayabiliriz.*



ler gerçek dünyadaki formların temeli- ni oluşturan basit geometrik şekiller- dir: Küre, koni, silindir ve küp. Bunla- rı kullanarak (bunları birleştirerek ve- ya birbirlerinden çıkararak) birçok nesne yapılandırabilirsiniz: gezegen, uzay gemisi, araba, kalem, hesap maki- nası ya da dayalı döşeli bir bina.

Nesne primitif formlarla yapılamıyor- sa, eğrilerden oluşuyorsa veya yalnızca daha organik görünmesi gerekiyorsa "spline"lara güvenmelisiniz.

Bu kısım tamamlandığında sıra düz şekli 3D'ye çevirmeye gelir. Birçok pa- ket bunun için yüksek kaliteli şekil ve- riciler kullanır.

Temel 3D formu da oluşturu- duktan sonra bunu uyarlamak veya geliştirmek gerekir. Bu- nun en yaygın yolu serbet form deformasyonudur.

#### HIYERARŞİ

Nesnenin yapılandırılması sı- rasında hiyerarşiyi izlemek önemlidir. Bazı programlar bu

nesne olacaktır. Sağ ve sol omuzlar ise kardeş nesneler olarak adlandırılırlar.

#### YÜZEYLER

Bir modelin yapımındaki bir başka aşama da yüzey uygulamalarıdır. Do- kular modeli daha gerçekçi kılarlar. Nesnelere en basitinden renk yansıtıcı nitelikler kazandırılabilir, nesneleri belirginleştirmede gölgeleme teknikle- rinden yararlanılabilir.

#### IŞIK, KAMERA, CANLANDIRMA

Nesneler modellendikten ve doku- landırıldıktan sonra sıra ışık, kamera

Nihayet sıra yarattığınız nesneleri canlandırmaya gelir ve tam da bu nok- tada çoğu paket (ve çoğu canlandırma- cı (!)) çuvallayabilir.

İki canlandırma türü vardır: Nesne ve karakter. Nesne animasyonu sahnede- ki modellerin genel hareketlerini (ka- mera, ışık, sahneleme) ve doku, fon, yüzey özelliklerini ve parçacıkları içe- rir. Karakter canlandırması ise doğal hareketleri yeniden üretmektedir: Yü- rüyen bir insan, konuşan bir yüz, zıpla- yan bir çizgi film karakteri veya patla- yan bir uzay gemisi.

#### KAPLAMA

Kaplama, en son ve en zaman alan aşamadır. Burada RAM ve işlemci hızı önemli rol oynar. Yüzlerce yüzü olan karmaşık modellerin hesaplanması asırlar sürer, çünkü her yüzün ışıklan- dırma ve yansıtmaya verdiği tepkiler matematiksel olarak hesaplanır.

Alan kaplama (TV canlandırmaları için) kaplama süresini ikiye katlar. Karmaşık gölgeleme ve ışıklandırma yine işlemi yavaşlatır. Yumuşak-kenar- lı gölgeleme yöntemleri zaman almak- tan çok bellek işgal ederler.

Tek bir makinanız varsa, optimum bir kaplama çalışma alanına kavuşmak için gelişmiş bir donanım yatırım yap- manız gerekecektir. Olabildiğince hızlı bir Pentium işlemci, en az 16 MB RAM (32 MB tercih edilebilir ancak en iyisi 64 MB olacaktır) olmadan uy- gun koşulların sağlanması pek müm- kün değil. Karmaşık sahneler süresin- ce bilgisayarınız belleği tüketirse, takas dosyasına erişecek ve veriler için sabit diski kullanmaya başlayacaktır. Bir SCSI-II sabit disk bu etkiyi azaltır ama bu sefer de %200-400 oranında ger- çekleşecek yavaşlama size vakit kay-bettirir. Gerekli donanımın içinde el- bette iyi bir grafik kartı da var: Bu da tercihen 4 MB VRAM'li olmalıdır.

Babylon 5, demo AVI'leri veya mü- kemmel çalışmalar gördüğünüzde bu işi yapmanız gerektiğini ve o kadar da zor olmadığını düşünenlerden olabili- riniz. Piyasa sizi kucaklamaya mı yoksa yutmaya mı hazırlanıyor? Eğer bir 3D paketiniz olması gerektiğini düşün- yorsanız, şimdiki ve gelecekteki ama- clarınıza uygun olanı seçin. Ve herşey- den önce, cesaretinizi asla kaybetme- yin. Yeni kıtaları keşfetmek zordur.

**Derleyen: Ceren Yalçın**



*Oyun versiyonunu da Zepin'in eski sayılarında tanıttığımız Johnny Mnemonic filminin 80 santyelik açılış bölümünün render işlemleri tamamen 3D Studio yazılımı kullanılarak yapıldı.*



işlemi düzgün yaparken (LightWave, 3DS, Ray Dream Designer) bazılarının bu özellikleri iyi işlemmez (TrueSpace, Visual Reality). Hiyerarşi nesnenin kısımları arasındaki ilişkidir ve bir soy ağacı gibi işler. Nesne insan bedeni ol-duğunda, omuz ana nesne, kol ise alt

ve hareketin eklenmesine gelir. Işıklandırma bir sahneye derinlik kazandırır ve bir eserin değerini artırmaya veya değer kaybetmesine yol açabilir. Nesneleri fazla ışıklandırmanız gözün yorulmasına ve yaratıları izleyememe- nize, çok az ışıklandırmanızsa ayrıntı- ların farkedilmemesine neden olur.

Dört ışıklandırma tipi vardır: Genel, spot ve yöresel (veya noktasal) ve uzak (veya sonsuz). Genel ışığa yoğun- luk (güneşin alacakaranlığa) ve renk verilebilir. Spot ışıkları sahnenin belirli yerlerine odaklanabilir. Uzak ışık tek yönden gelen güneş ışığına benzerken, yöresel ışık kaplamasız lamba gibi her yöne ışık yayar. Piyasa- daki ürünlerin hepsi bu dört aydınlat- ma formunu destekler.

**Multimedia üretimi ve masaüstü videonun yükselişi, yayın kalitesinde görüntü üreten paketlere talebi artırdı.**